LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION

Nº3 · Año XIII · 3ª Epoca · Bimensual
Noviembre-Diciembre 1.999 · 795 Ptas.

LIDER

Juegos de Rol, Estrategia y Simulacion

DOSSIER VAMPIROS

STAR WARS
Sorteamos
10 Libros
10 Maquetas
3 Videojuegos
Instrucciones en el Interior

100 páginas

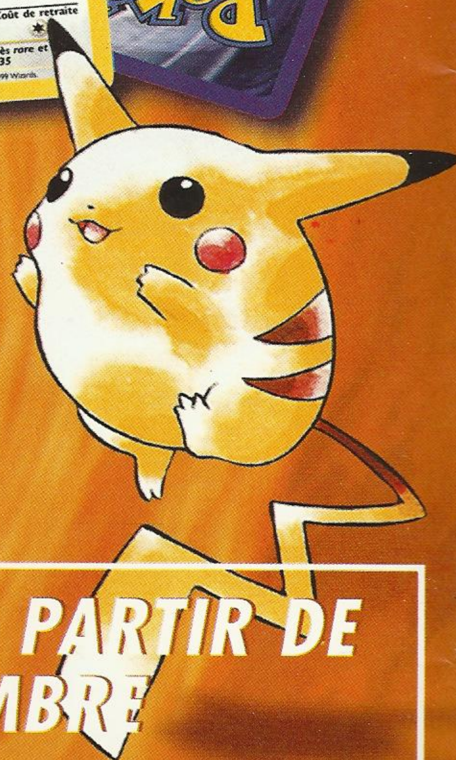
MÓDULOS: VAMPIRO: LA MASCARADA, STAR WARS, AQUELARRE, AD&D...
AYUDAS DE JUEGO: VAMPIRO (BCN BY NIGHT 2.0), LA LLAMADA DE CTHULHU...
CINE: AD&D, EL CORAZÓN DEL GUERRERO, EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, STAR WARS...
LIDER VIRTUAL: REPORTAJE DREAMCAST. EL ESTADO DE LA AFICIÓN: ROL EN ITÁLIA, LEYENDAS ´99, ESENCIAS´99 Y MUCHAS COSAS MAS.

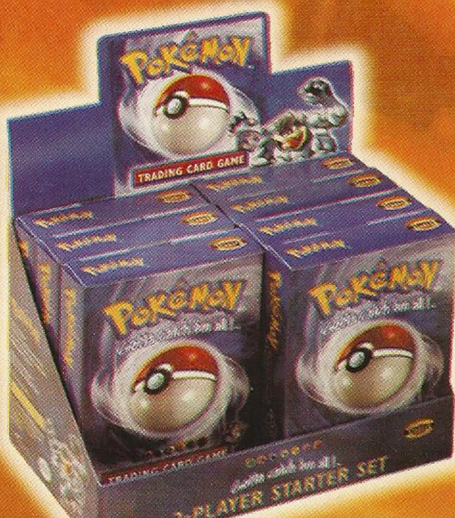
POKÉMON™*

JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES



¡Descubre las cartas para jugar y coleccionar!





DISPONIBLE A PARTIR DE NOVIEMBRE

EN JUGUETERÍAS, LIBRERÍAS Y GRANDES ALMACENES.

Para más información:
Tel : 902 240 149
magic_sp@seker.es





SUMARIO

LIDER 3

NOVIEMBRE-DICIEMBRE 1999

LÍDER

LA GUÍA NUEVA SECCIÓN PAG. 95-97

Indice de Módulos:

Concurso me llamo
Concurso Star Wars
La encuesta del milénio

EDITORIAL



Dungeons & Barbies

Pawtucket, RI (9 de septiembre de 1999) - Hasbro Inc. y Wizards of the Coast Inc. anuncian hoy que han llegado a un acuerdo definitivo para que Hasbro adquiera Wizards of the Coast, el mayor editor mundial de "hobby games" (-siempre complicando la vida al traductor, pero ya nos entendemos ¿no?: los "nuestros"-) *y líder en la edición de narrativa fantástica y ciencia ficción. El precio de compra es aproximadamente 325 millones de dólares ...".* Pausa, reflexión y análisis. ver, tenemos el dólar a unas 150 Pta, o sea que la transacción la tenemos en unos 48.750 millones de Pta. *Hasbro* es *Mattel*, es *MB*, es *Parker*, es... buf! No está mal. Me lo creo.

A principios de los 90, en un paseo por Londres adquirí un libro de ayuda al juego de rol llamado *The Primal Order*. Unos autodenominados magos de la costa abrían con éste una serie de libros genéricos para dotar de trasfondo más creíble la mayoría de juegos hasta entonces publicados; *TPO*, en concreto, daba las bases para establecer un panteón coherente de dioses en tu campaña, jugaras a *AD&D*, *RuneQuest*, *Pendragon* o una docena de juegos más. 231 páginas, 17 libras esterlinas. Ilustraciones flojitas pero interesante: buena compra. Uno de esos hechiceros de la costa oeste, un tal Peter Adkinson, escribía parte del libro y, a la vez, dirigía la cuadrilla. Salto temporal al 92. Me llega a LIDER un mailing de novedades de *WotC*, donde anuncian que se hacen con los derechos sobre el mundo de fantasía *Talislanta*, anteriormente editado por el pequeño sello *Bard Games* y que desarrolla un universo en la órbita de la narrativa fantástica de Jack Vance. Escibí la correspondiente nota en nuestra revista con una especial simpatía. Adoro a Jack Vance; y ellos seguían haciendo productos de calidad... y de proyección comercial nula. Entrañables suicidas. En las dos últimas líneas del boletín, Lisa Stevens (ex *White Wolf*, recién fichada para llevar el departamento comercial de la pequeña editorial) comentaba que tenían entre manos un proyecto "distinto", que iba a revolucionar el mundo de los juegos de fantasía. Evidentemente, con un "ya se verá", me olvidé del tema. Segundo salto temporal, al 95. Tras meses de dura pugna por los derechos de la edición en castellano de *Magic:The Gathering*, recibimos en *JOC Internacional* (yo trabajaba allí) la resolución final del tema: ninguno de los hasta entonces distribuidores se lleva el pastel, se lo come una filial del Grupo Planeta. La carta la firmaba un individuo jovial, que todavía se permitía lujos como firmar una decisión oficial de tal trascendencia como "*Peter Atkinson, Presidente y Conserje*". Un saltito más y resulta que un jugador fanático de *AD&D* de toda la vida puede permitirse comprar *TSR* y hacer que renazca su ambientación favorita, *Greyhawk*. Otro saltito y... ¡ale hop! 48.750 millones de pesetas. De la nada y en nueve años. ¿Cuántas veces habéis oído de vuestros padres, amigos/as y/o novios/as que estás "malgastando el tiempo" con esto de los juegos? Enviadles a que le pregunten al amigo Peter. Nunca sabremos si el cambio se debió a la suerte de toparse con el genial Dr. Garfield o las buenas artes del marketing de Lisa (que, por cierto hace tiempo ya abandonó la nave), o a un afortunado golpe en la cabeza. Pero este hombre si que ha sabido jugar al gran juego americano.

Y dejando el homenaje que todo gran jugador siempre se va a llevar de mi parte, queda la pregunta de cómo va a afectar el tema a nuestro mundo. Cuando *Hasbro* compró *Avalon Hill*, la directriz fue clara: mantener los principales títulos y desterrar el resto del catálogo al limbo de los justos. ¿Qué pasará cuando vean que el rol (ni siquiera *AD&D*) no vende lo que ellos pensaban? ¿Y cuando constaten que las cartas coleccionables ya han pasado (de lejos) su mejor etapa? ¿Qué le va a suceder a las tiendas locales y de barrio cuando, acompañando a sus *Barbies* o *Monopoly*, coloquen sus nuevos productos en grandes superficies a precios gancho en plena campaña navideña? ¿Mantendrán el equipo y el marketing que ha hecho de *WotC* un monstruo, o tan solo sus productos? ¿Seguirán habiendo licenciatarios de *Magic* en cada país cuando ellos están presentes en todo el mundo? ¿Sabrán mantener la atención de los jugadores cuando NUNCA LO HAN HECHO? Y, por otro lado, ¿aprovecharán las demás editoriales el probable descontento los jugadores para ganar puntos y mantener el tipo frente a un gigante de este calibre? ¿Saldrá beneficiado todo el sector con el probable incremento de jugadores que puede dar un marketing de masas? ¿Veremos anuncios de *AD&D* en la tele esta Navidad? En fin, aceptando que más o menos todos sabemos quiénes somos y de dónde venimos, hara falta un tiempo para ver a dónde vamos.



Y en otro orden de cosas, pues muy buenas noticias. Tenemos a la vista un montón de películas para hacernos la boca agua, encabezadas, como no, por *El Señor de los Anillos*. Tenemos a alguien que por fin se decide a volver a publicar narrativa fantástica en España: felicidades a *Gigamesh* y al que fuera entrañable bibliotecario de Ank-Morpork. Se va consolidando el equipo de redacción, con caras nuevas y otras entrañablemente familiares. Ricard Ibáñez nos promete un próximo dossier repleto de ángeles para su *Aquelarre*. Vuelven Mar y Francisco. Fichamos a un viejo compañero de ruta, Lluís, que os tendrá perfectamente informados de todo lo que tenga forma de libro, y a un geniecillo de la informática, Fabián, que, además de solucionar definitivamente los problemillas en los CD's (disculpas otra vez, ¡confiemos que sea la última!), nos abruma con proyectos inminentes como la página web o el canal de IRC.

Y, por si fuera poco, nos podréis empezar a encontrar en los kioscos.

Un abrazo. Con colmillos, claro.

Eduard García
Director de LIDER



EN PORTADA OBRA TÍTULADA «*Gata*» del ilustrador Manolo Carot.



EDITA:

Ediciones la Caja de Pandora, SL
Iván Cañizares Gómez- Director
C/ Santa Carolina, 16 Local.
08025 Barcelona
Tel: (34) 93 433 41 94
Fax: (34) 93 433 41 95
e-mail: comercial@cajapandora.com
http://www.cajapandora.com



LÍDER#3 · 3ª época · Noviembre ´99

REDACCIÓN:

Director:
Eduard García Castro
Redactor Jefe:
Josep de Riu
Redactores:
Jordi Calafell, Joan Parés, Ricardo Martín, Guillem Ximenis, Alex Vila, Francisco Franco Garea, Lluís Salvador.
Ilustradores:
Manolo Carot (MAN),
Colaboradores:
Ricard Ibáñez, Ana Martínez, Andrés Garcia, Guillermo Velasco, Mar Calpena, Jose Manuel Rey, Mireia Gonzalez, Samuel Rubio, Fabian Vázquez, David Revetllat,

e-mail: lider@cajapandora.com

Composición y Maqueta:
Iván Cañizares
Fotomecánica e impresión:
Coloren, SL «L´Hospitalet».

Suscripciones:
Jose Manuel Hernandez Martínez
Publicidad:
Iván Cañizares Gómez
Distribución:
Jordi Calafell

Distribuye:
Ediciones la Caja de Pandora, Millenium, El Viejo Tercio y Samurai Ediciones.

D.L.: B-8358-1986

EL ESTADO DE LA AFICIÓN

jornadas, fanzines, clubes...



LEYENDAS '99

ASÍ SE FORJAN UNAS LEYENDAS

¿Qué puede suceder en el momento que combinas a un grupo de gente excepcional, con ganas de montar unas jornadas nacionales, que cuentan con un recinto perfecto para darle acogida y, además, con la ayuda de un Ayuntamiento?

El resultado podrían ser estas Leyendas 99, unas jornadas en las que se pudo disfrutar durante cuatro días y de forma prácticamente ininterrumpida, de juegos de rol, estrategia, simulación, manga y anime. Desde luego todo un lujazo que no nos podíamos perder, así que si no pudisteis asistir y os apetece dar una vuelta por Cantabria, acompañarnos en este peculiar viaje.

Alex Vila

Me parece injusto comenzar este artículo sin antes mencionar que estas jornadas no son las primeras que se realizan en la comunidad de Cantabria. Con anterioridad a estas se habían realizado muchas otras jornadas quizá de menor proyección pero que al fin y al cabo han sido un poco la base para organizar estas Leyendas 99. Hechas ya las pertinentes aclaraciones entremos en materia.

Organizadas por la Asociación Juvenil Cultural Manuel Llano, de Torrelavega, y la Asociación de Manga y Anime El Capricho de Santander, contaron con la colaboración de varios clubs de la comarca. Se celebraron del 23 al 26 de septiembre en la Feria de Muestras de Cantabria,en Torrelavega. La organización ofrecía espacio de juego durante las 24 horas de los cuatro días, servicio de camping gratuito para los participantes, comida a bajo precio e incluso... ¡visitas turísticas por la región!

Destacar en el ámbito editorial la presencia de Sombra, que realizó partidas demostrativas de *Exo*, juego que ya prácticamente tiene listo para que salga a la calle, consiguiendo muy buenas criticas por los jugadores que en ellas participaron.

Es también obligatorio mencionar la mesa redonda que se realizó el sábado noche la cual estaba centrada en la situación actual del rol en nuestro país y en la que se dieron cita más de 50 personas. En ella estaban presentes, Juan Carlos Herrero Lucas, de Ediciones Sombra, Eduardo Velez, presidente de un club local, Jorge Coto, fundador de Esencia, José Luis Gallo, miembro de la organización que tuvo la poco grata labor de moderar y, como no, nuestro representante Iván Cañizares, como Ediciones la Caja de Pandora.

El más pesimista, fue nuestro Iván que consideró un serio problema la perdida progresiva del asociacionismo por parte de la gente joven, pero que finalmente se mostró algo más optimista de cara al más inmediato futuro. Por otra parte Juan Carlos Herrero califico la situación como óptima basándose en actividades como las Leyendas y en la prolífica aparición de nuevas editoriales. Jorge Coto fue el más esperanzado con la situación, utilizando argumentos como el progresivo aumento de roleros en la red. En tan solo un año se ha multiplicado por tres la cantidad de internautas roleros y se han creado una serie de listas temáticas. Por último Eduardo Vélez expresó su acuerdo con las anteriores opiniones, proclamando la mejora de esta situación.

Finalmente se acabó hablando de una posible monopolización del mercado y del duelo *AD&D* vs *Vampiro*.



Asistentes a la mesa redonda

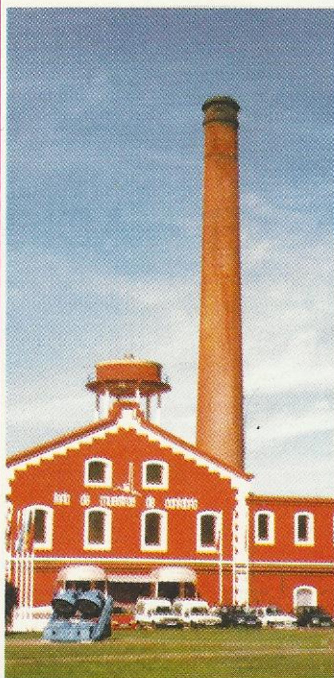
Pero aparte de esto informaros que Leyendas '99 fueron las primeras jornadas concebidas bajo el sello de *Convivencias Lúdicas Nacionales*, como bien anunciaba el cartel. Un interesante proyecto pensado para ayudar a la gente que quiera organizar jornadas y cuyo sello irá pasando de jornada a jornada. Las próximas en recoger este testigo serán las *Ars Lúdica* de Sestao en el mes de diciembre. De esta forma todo aquel que quiera organizar unas jornadas y no sepa por donde empezar tan solo se tendrá que poner en contacto con la organización y esta le facilitará un dossier, que con el paso del tiempo irá engrosándose, para disipar sus dudas y poder utilizar a modo de guía. Les podéis contactar en la Web http://pagina.de/leyendas o en los teléfonos 600 649 476 - 609 928 200.



Zona de acampada gratuita

El futuro de Leyendas es francamente prometedor y a todas luces parece seguir la estela de las ya consagradas *Talazbrágoles* realizadas en la Comunidad Autónoma de Madrid y que en su anterior edición reunió ni más ni menos que a unas 3.000 personas, la expectativa crece ante el anuncio de su octava edición los días 13 y 14 de noviembre. De momento estas centraron en Torrelavega a 350 roleros, una cifra teniendo en cuenta su corta vida, prometedora de cara al más inmediato futuro.

Sin duda estamos ante unas interesantes jornadas realizadas por la afición para la afición.





FOTOS CD

ESENCIA´99

Viernes 30 de Julio de 1999, 16:30h. Cámara en mano partimos hacia la UAB (Universidad Autónoma de Barcelona), lugar donde se organizaron las Esencia '99, celebradas los días 29, 30, 31 de julio y 1 de agosto Nuestra intención es capturar todo aquello que pueda llamar vuestra atención y resumirlo para un posterior recuerdo.

Samuel Gallardo

Posiblemente habrá mucha gente que sepa que es Esencia. También puede haber quien no lo sepa, ya que el uso de Internet no esta muy extendido en nuestro país, aunque esta experimentando una notable mejoría con relación a unos años atrás. Esencia son unas jornadas que nacen gracias al empuje de varios miembros de la lista de correo que ha otorgado su nombre al evento. Esencia, en Internet, es un foro de debate donde todos los temas tratados tienen relación con este, nuestro pequeño vicio: el rol y todo lo que tiene algo que ver con él (desde videojuegos a películas). Aquí encontraremos debates sobre todo tipo de cosas como: fallos en películas de rabiosa actualidad, tanto en el ámbito interpretativo como argumental; la duda sobre si algunos juegos de diferente temática pero que comparten una misma ambientación y un mismo reglamento son aptos para realizar o no crossovers, etc. Una forma interesante para estar al día en el mundo rolero. Altamente recomendable para todos aquellos que quieran conocer a gente de otras partes de nuestra geografía.

Pero volvamos a las jornadas. Después de dar un par de vueltas (aquello es muy grande), encontramos el lugar donde se celebran las Esencia'99. Estaban situadas en el restaurante de la Universidad, un edificio de dos plantas, realmente enorme. En cuanto salimos a la plaza, nos topamos con un grupo, en plena preparación de una partida en vivo (por su aspecto, creemos que *Republic of Rome*). Tras nuestra llegada, buscamos a los organizadores, con la sana intención de acribillarles a preguntas (es que somos así de majetes). Con la amable guía de uno de los co-organizadores (lo siento Fiber, solo recuerdo tu nick) encontramos a Dani, el cual nos conduce a las habitaciones que ocupan en la residencia universitaria. Parece que llegamos en mal momento, ya que Xavi se disponía a hacer una visita a la piscina (sí, sí, disponían de piscina, pabellón polideportivo, etc.). Aquí hacemos la primera toma de contacto, hicimos unas preguntas, las de rigor (ya sabéis ¿cómo van las jornadas? ¿cuanta gente ha venido? ¿qué dice la gente?), en fin, todo ese tipo de preguntas que a vosotros, querido/as amigo/as estáis hartos de escuchar. Así que dejemos de lado esto y pasare a comentar las jornadas en sí.



Una gran asistencia de público (entre 500 y 700 personas), la mayoría de ellas de fuera de Barcelona, ya que los jugadores «de casa» no hicieron prácticamente acto de presencia hasta el sábado, quizá debido a la jornada laboral. Lo que vimos allí fue a un montón de gente proveniente de muchos puntos de la geografía española, con muchas ganas de pasárselo bien. La mayoría de asistentes no se habían visto jamás, pero todos ellos (o gran parte) se comportaran como viejos amigos. Suena raro hasta que descubres que muchos son miembros de importantes listas de correo de temática rolera que llevan a cuestas gran parte del movimiento de la afición en La Red de Redes, y algunos durante mucho tiempo. Como dato curioso, resulta que los dos principales organizadores no participan en ninguna de las numerosas listas. Cómo no quiero caer en los típicos tópicos, no profundizare en las cosas que todo el mundo sabe, como por ejemplo que las jornadas fueron una pasada, que había un buen ambiente, que la gente se lo paso en grande, etc. ¿Por qué decir todo aquello que ya se sabe y que resulta aburrido? Quisiera destacar que se realizó un rol en vivo de *Ars Magica*, organizado por la Orden de Hermes, donde los participantes deambularon por el recinto completamente disfrazados, ya que había premio para el mejor disfraz (y quien se atreviera a llevarlo todo el día). Cabe destacar también la organización de un rol en vivo de *Vampiro la Mascarada* por MEI (Mascarada en Internet); como viene siendo habitual, se organiza para 50 personas y acaban jugando 150 ¿por qué será? ¿Qué tendrá *Vampiro* que moviliza a tanta gente?. En resumen, han sido unas jornadas muy bien organizadas, y que ha contado con el apoyo de todas las instituciones a las que se les ha solicitado su colaboración (UAB, ayuntamientos, editoriales, etc.).





ENTREVISTA
Dani Tamajón y Xavi Vidal organizadores de las Esencia´99

Líder: ¿En qué pensabais 48h antes de abrir puertas?

Esencia: En nada, no había tiempo para pensar (risas). Estabamos demasiado ocupados montando mesas y acabando de prepararlo todo.

L: ¿En que estado estabais a falta de 24h para abrir?

E: Nerviosismo absoluto, no sabíamos que iba a pasar al día siguiente.

L: ¿Qué pensasteis el jueves a las 9h de la mañana?

E: Falta 1 hora y ya ahí gente esperando para entrar. ¡Que miedo!

L: ¿Qué fue lo primero que os paso por la cabeza cuando entraron todas esas personas ansiosas por pasárselo bien durante cuatro días?

E: Ahora volvemos, no os vayáis.

L: ¿Qué sentíais una vez acabadas las jornadas?

E: Hay prisa. Había que recoger, limpiar, etc.

L: Dos días después, con las jornadas todavía en mente ¿Qué os preocupaba?

E: Que cuadrarán las cuentas.

L: Después de vuestra experiencia, ¿qué aconsejaríais a los próximos organizadores?

E: No lo hagáis, de verdad (risas). Ante todo paciencia, mucha paciencia, que lo planifiquen con tiempo, se marquen unos objetivos, que consigan un presupuesto acorde y autosubvencionado. Que aprovechen los recursos que proporcionan los ayuntamientos, los consejos comarcales y, por supuesto, las Universidades. Otro factor importante es la publicidad, hacer mucha publicidad, cuanta más mejor. También es importante el cubrirte las espaldas, tener siempre una alternativa por si te falla algo. Y, sobretodo, lo más importante perseguir a los colaboradores hasta hacerte pesado si es necesario.

L: ¿Qué tal se portaron las editoriales presentes?

E: En general muy bien, aunque a una tuvimos que dejarnos caer por allí y secuestrar algo de material (risas). Fuera bromas, se portaron bien, dándonos bastante material para premios y campeonatos.

L: Ya para acabar ¿a qué se debió la escasa asistencia de gente de Barcelona?

E: Quizá a la pasividad de la gente, quizá debido a que no se les pudo alojar gratuitamente en los apartamentos (mucha gente se sintió decepcionada por este hecho).



Dani y Xavi, en la residencia de estudiantes de la UAB

TALAZBRÁGOLES '99

ÚLTIMA HORA: SUSPENDIDO

QUE EMPIECE EL ESPECTÁCULO

Año tras año y precisamente este será el octavo de forma consecutiva, se viene celebrando en la Comunidad Autónoma de Madrid, unas de las jornadas con mayor tradición y asistencia de todo el país. Sin ir más lejos en *Talazbrágoles 98* se alcanzaron cifras escalofriantes, que rondaban entre los 3000 y las 3500 visitas al evento. Pero lo que caracteriza estas jornadas y les da ese aire peculiar, es el esp íritu de auto-superación del "pelotón" organizador, evolucionando a todos los niveles posibles.

Si tomamos como referencia la edición anterior, que rayó la perfección, y esa necesidad de hacer las cosas mejor con el paso del tiempo, la celebración de esta octava edición puede llegar a ser apoteósica. De entrantes y como actividades confirmadas más importantes tenemos un "mega" campeonato de Vampiro, con partidas simultaneas para 200 jugadores, exposición de cómics, convenciones de esas que salen chispas, por un lado Star Trek y por otro Star Wars, 20 ordenadores en red y una larga lista de actividades lúdicas.

Así que si no te lo quieres perder los días 13 y 14 de noviembre tendréis que estar en el *Burgo Centro de Las Rozas*. Para más información, *Concejalía de Juventud de Las Rozas*, (91) 636 05 18.

BARRAQUES '99

JORNADAS DE ROL EN BANYOLES

Por cuarto año consecutivo, *La Taverna de Smaug*, ha organizado los dias 23, 24 y 25 de octubre estas tradicionales jornadas de la comarca. Como cada año habra taller de pintado de figuras, partidas de iniciación, avanzadas y exposiciones.

ARS LUDICA '99

¡¡¡ LAS JORNADAS DEL MILENIO!!!

¿Tienes planes para el mes de diciembre?, si, aparte de empezar a estrujar la neurona y decidir la colonia que le vas a comprar a tu padre y el color del pañuelo que este año le toca a tu madre.

¿Que os parece la propuesta?

Del 3 al 8 de diciembre en la localidad de Sestao se celebran *las Ars Ludica '99*. Si no eres de la zona tranquilo por que la organización se marca el detallazo de conseguirte alojamiento gratuito y unos viajes en autocar y un servicio de catering opcional muy económicos.

Serán un total de seis días de juegos, a parte de otro tipo de actividades muy apropiadas para desintoxicar el cerebro como conciertos, visitas culturales y salidas nocturnas. Como veis la cosa promete y más si tenemos en cuenta que serán las encargadas de recoger el testigo de *Convivencias Lúdicas Nacionales* que les ofreció *Leyendas*.

El lugar para dar acogida a este proyecto será el Frontón Municipal y el colegio *Las Llanas* de Sestao (Bizkaia). ¿ Se os ocurre alguna forma mejor para acabar el milenio?

NECROCON '99

BY NECRONOMICON'S

Coincidiendo con su séptimo aniversario, el *Club de Rol Necronomicon's*, nos ofrecen su anual propuesta de jornadas. Campeonatos, partidas libres, roles en vivo, pases de películas y posiblemente la presentación del último número de *Berseker* el fanzine del club. Todo esto aderezado con el mejor ambiente rolero que se pueda conseguir en unas jornadas. Las *Necrocom's* se celebraran en la nueva sede del club, el Centre Cultural de Sant Josep situado en Avd. Isabel la Católica 32, Hospitalet del Llobregat (Barcelona).

GAZTELEKU SESTAO

RELATOS Y DIBUJOS

El activo Club de Rol Narya de Sestao, también encargado de la organización de las Ars Ludica, nos propone el III Certamen de Dibujo Fantástico y el IV Certamen de Relato Corto Fantástico.

Los premios para los vencedores serán, dependiendo de la categoría: Dibujo fantástico 1ª categoría, primer premio 10000pts + regalo, segundo premio 5000pts + regalo y 2a categoría, primer premio 25000pts, segundo premio 15000pts. Mientras que para el de Relato Corto Fantástico: 1ª categoría, primer premio 15000pts, segundo premio 8000pts y 2ª categoría, primer premio 40000pts, segundo premio 25000pts. Las categorías vienen dadas en función de la edad, de 13 a 18 años primera y de 19 en adelante segunda. El plazo máximo de entrega es hasta el día 15 Noviembre, para más información remitiros a: C/ Iberia s/n, 48910 Sestao, o bien llamando al (94) 472 21 27.

BALAGUER-ROL

JORNADAS DE ROL EN BALAGUER

Por fin despues de cinco años, el club de rol *Winged dragon* de Balaguer, consiguio montar las primeras jornadas de la capital de la Noguera. Con un relativo exito de audiencia, el club hizo su 1ª aparicion los dias 17, 18 y 19 de septiembre, con una asistencia de 30 personas, aunque la organizacion esperaba un poco mas de exito. Estuvo funcionando todo durante las 24 horas, todos los días y se hicieron demostraciones de Warhammer, AD&D, Vampiro; Changeling, Wraith, Mago, Star wars y Aquelarre. Debido al tiempo que no acompaño, se tuvo que suspender el rol en vivo y substituirlo por partidas de toda clase. Se espera que el año que viene, el exito sea igual o mayor, puesto que se hará mas resonancia en los medios de comunicación locales



NUESTROS JUEGOS

Aquí estamos de nuevo. Han pasado muchas cosas desde entonces, algunas buenas, otras malas, y también han habido cambios: nuevo editor, nuevo formato, no tan nuevo director (¡saludos Eduard!). Espero, deseo, que durante este tiempo hayáis podido crear nuevos juegos, porque vuestro seguro servidor está ansioso de descubrir vuestros talentos. Para los que no conozcáis esta sección, leed a continuación, ya que como todo buen nuevo principio empezamos con una recapitulación; y los que ya la conocíais, leed también, que nunca viene mal volver a recordar las cosas.

Francisco Franco Garea

Nuestros Juegos es una sección dedicada a comentar todo tipo de juegos, ya sean de tablero, de rol, de cartas, de cartas coleccionables, o cualquier otro tipo que se os pueda llegar a ocurrir por retorcido que sea (dominóes coleccionables, un sistema de persecuciones para el menaje de cocina, variaciones de la güija...). El único requisito que deben cumplir los juegos es que no hayan sido publicados comercialmente. Sólo eso.

En *Nuestros Juegos* tiene cabida desde el juego de que tu club ha desarrollado y posiblemente habéis vendido en algunas jornadas, hasta el que creaste en solitario en tu casa y que sólo tú y tus amigos habéis disfrutado, pasando por aquéllos que son fruto de la colaboración de varias personas. Si tu ilusión es que más gente conozca a tu retoño, no lo dudes, *Nuestros Juegos* es la plataforma idónea para ello.

Basándome en la experiencia de llevar la sección en la anterior época de LIDER, y en las charlas que tuve con algunos de los autores de los juegos comentados, puedo asegurar que una vez el artículo sale en la revista los lectores se interesan por el juego, ya sea solicitando más información o pidiéndole directamente una copia al autor. Quién sabe... es perfectamente posible que vuestro juego le acabe interesando a un editor y os ofrezca la posibilidad de hacer una edición comercial, como fue el caso de *Take your daughter to the slaughter*, juego que fue comentado en esta sección, recibió un premio en el concurso LIDER de juegos de club, y acabó siendo publicado por *Yggdrasil* (y ahora es distribuido por la casa que edita esta revista, las vueltas que da la vida...)

Y a propósito de premios. Cada año todos los juegos recibidos y comentados participarán en el Premio Anual de Juegos de Club de LIDER. Se elegirá un ganador y un finalista, y se hará entrega a cada uno del premio correspondiente.

¿Cómo debéis hacernos llegar los juegos? Enviadlos a: LIDER – Nuestros Juegos. Ediciones la Caja de Pandora, SL. C/ Santa Carolina, 16, Local. 08025 Barcelona. Dentro de lo posible siempre es mejor que los enviéis en formato físico, o sea, impresos en papel. Pero, si estáis tan metidos en la era cibernética que vuestro juego sólo existe en forma de bytes, podéis hacer uso del e-mail enviándolo a revistaspandora@retemail.es con copia para ffgarea@hotmail.com, mi e-mail, que está a vuestra disposición para todo lo que me queráis comentar. ¡Ah! Si optáis por el formato electrónico, usad uno que sea compatible y conocido (ya sabéis, cualquiera que cargue el Word, sólo texto o PDF). Junto con el juego debéis adjuntar vuestros datos de contacto (dirección, teléfono, e-mail, localización astral, situación reticular y todas esas cosas...), y también indicar si estáis dispuestos a atender posibles pedidos que os hagan nuestros lectores, y en caso afirmativo no os olvidéis del precío que ponéis a vuestro trabajo.

Y esperando vuestras creaciones vamos a hacer mientras tanto...

... UN POCO DE HISTORIA

El precursor de esta sección fue un artículo titulado *Juegos de Club*, que fue publicado dentro del dossier *Locos por el juego* en el LIDER 40 de la anterior etapa. Ese dossier estaba dedicado a los jugadores, a los creadores, a los que escribían en revistas, a los dueños de tiendas especializadas... en definitiva, trataba sobre las personas que forman nuestra afición.

Así pues, se pensó que sería una buena idea mostrar las ideas y los proyectos que tenía la afición en materia de creación de juegos. Para ello se escogieron juegos que sus autores habían decidido enviarnos, sabiendo de la disposición de LIDER de ser una revista que procura tener el mayor contacto posible con la afición, que a fin de cuentas es la que sustenta este sector.

El primero de los juegos comentados era *Fokker*, creado por el Club Almogàvers de Barcelona. Mezcla de rol y de wargame, *Fokker* trata los combates aéreos de la Primera Guerra Mundial, durante 1914-1918. El siguiente era *Ningunterra*, del club Legiones Astartes de San Sebastián, un curioso y muy divertido juego de ambientación medieval fantástica, con un aún más curioso y aún más divertido sistema de magia. Y el último comentado era *El Santo Eje*, obra de Héctor Rodríguez Asperilla de Oviedo, una fiel adaptación de unos cómics obra de Jodorowsky y Codelo, a los que se aportaban elementos creados y desarrollados por el autor del juego.

En el número siguiente, LIDER 41, al mismo tiempo que se anunciaba el fallo de los LIDER Concursos de logos de club y de fanzines de 1994, se informaba de que para el año siguiente se convocaba, además de los dos ya citados, un concurso "dedicado a los juegos de club, aquellos que habéis elaborado con toda ilusión y que no encontráis quien os los publique. Pues bien, en LIDER queremos dedicaros un espacio para que los deis a conocer, y apoyaros para que sigáis adelante, creando vuestros propios juegos."

Nuestros Juegos hizo su primera aparición en el LIDER 44. En cada número se hablaba de uno o dos juegos y se recordaban brevemente los juegos comentados en números anteriores. Inicialmente la sección constaba de una sola página y se publicaba en cada número, excepto en los números de verano en la que ésta y otras secciones descansaban y la revista se dedicaba a los módulos. En el LIDER 57, y debido a la gran cantidad de juegos que habíamos recibido o que nos habían sido entregados en persona, se decidió ampliar a dos páginas la sección. Toda una muestra del interés que la afición tenía en una sección de la que ella era la principal protagonista.

En total se comentaron 24 juegos, contando los del artículo del LIDER 40, y sin contar los del último LIDER de la anterior etapa (cuyo comentario está escrito, pero no publicado. Prometo estudiar su inclusión aquí.) La inmensa mayoría (18) eran juegos de rol. Hubo también dos juegos de tablero, dos de cartas, uno de cartas coleccionables (sí, no me he equivocado) y un híbrido tablero/rol. En lo que a temas se refiere la variedad era la norma: adaptaciones de cómics, animes, películas, mangas, libros; ciencia-ficción, fantasía medieval, tribus urbanas, conspiraciones...

Por supuesto había juegos mejor presentados que otros, algunos bien escritos y otros con tal ortografía que leerlos era casi doloroso, con ideas más o menos típicas, o más o menos originales... Pero nada de todo lo anterior importa. Lo verdaderamente importante, lo que realmente cuenta, lo que hace únicos a los juegos que se comentan en esta sección es la ilusión con que han sido creados. Ilusión de crear, ilusión de poder disfrutar de esa idea que os llevaba rondando por la cabeza hasta que os decidisteis a hacer algo con ella. En definitiva, ilusión de disfrutar del placer de crear y del placer de jugar. Dos de las cosas que hacen que las personas sean tan interesantes.

Espero impaciente vuestras ilusiones.

O ruolo mio!

El juego de rol en Italia

Continuando con nuestra sana intención de traer a la revista ecos del mundo de rol allende nuestras fronteras, enfocamos nuestro satélite espía hacia el corazón del Mediterráneo. Cedemos el teclado a Ciro Alessandro Sacco, veterano compañero de fatigas que está al timón de Kaos. Esta revista bimensual italiana sobre el mundo del rol, con su número 65 publicado este septiembre lleva el camino de encaramarse al podio de las publicaciones del sector que llevan más tiempo publicándose (sin discontinuidad) en Europa, por lo que os dejamos en buenas manos. Los internautas inquietos podéis contactarle en el e-mail: casacco@numerica.it

Ciro Alessandro Sacco

En oposición a lo que ocurre en otros países como Alemania, el hábito de jugar como pasatiempo en Italia ha estado tradicionalmente confinado en los juegos de cartas. A pesar de este entorno hostil, los "juegos para adultos" empezaron hace tiempo a hacerse un hueco. Los juegos de rol se empezaron a vender en Italia a inicios de los 80, principalmente gracias a la existencia de una red de tiendas (entre las que destacaba *Città del Sole*) que comercializaban juegos de tablero importados de los USA. En aquellos días, los juegos más conocidos y respetados por la afición eran los de las marcas *SPI* y *Avalon Hill*; esta última incluso llegó a tener durante un breve periodo de tiempo incluso una filial en Italia. La revista *Pergioco* (sobre el ocio, en general) dedicaba una columna específicamente a comentar las últimas novedades del género. Con los wargames, desembarcaron también en Italia revistas americanas como *Strategy & Tactics*, *Moves* o *Fire & Movement*, especialmente dedicadas a los juegos de simulación histórica. No pasó mucho tiempo hasta que los productos de una casi desconocida compañía llamada *TSR* visitaron los estantes de dichas tiendas: eran un extraño juego, *Dungeons & Dragons*, y una todavía más extraña revista, *Dragon*. Esta empresa se diferenciaba de las demás en que sus productos trataban sobre mundos de fantasía, y su juego estandarte estaba repleto de hechizos, monstruos y aventureros... Además, para jugar no se utilizaban ni fichas ni tablero, sino unas extrañas fichas de papel llenas de números y estadísticas. ¡Muy americano! Este extraño producto se convirtió de inmediato en juego de culto y *Pergioco*, dándose cuenta el creciente interés, primero publicaron un par de artículos que sembraron gran expectación (en especial entre los jugadores más jóvenes) y después pasaron a dedicar una sección regular a *Dungeons & Dragons*. Los distribuidores rápidamente se apercibieron de la tendencia y empezaron a importar otros juegos de rol, figuras, revistas... La única barrera que por aquel entonces seguía impidiendo una mayor popularización de los juegos de rol en Italia era el idioma, pero los adeptos se multiplicaban y empezaron a circular traducciones "pirata" de las cajas *Basic* y *Expert* de *D&D*. En 1985, *Editrice Giochi* publica en italiano la caja básica de *Dungeons & Dragons* (la célebre caja roja) y esto ya significó un cambio irreversible en el panorama lúdico nacional. La popularidad de los juegos de rol erosionó las filas de los jugadores de wargames, tal como pasó en los USA, y entonces empezaron a llegar con asiduidad las revistas. Además de *Dragon*, las más buscadas eran *Different Worlds* y la británica *White Dwarf*, que rápidamente se encaramó a lo más alto de las preferencias.

El inicio real

Editrice Giochi es, de lejos, el editor de juegos más importante en Italia. Publica juegos de tablero como *Risk*, *Monopoly* o *Scrable* y dispone de una gran red de distribución, que no sólo se restringe a las tiendas de juegos, si no que también cubre grandes almacenes, grandes superficies o incluso los principales supermercados. Así pues, *D&D* apareció ante el gran público, y se creó toda una nueva generación de jugadores (entre los que se encuentra el que escribe estas líneas). Por esas fechas salen al mercado los dos primeros juegos de rol diseñados en Italia: *I Signori del Caos* (ambientación fantástica estándar) y *Kata Kumbas* (un interesante jdr ambientado en una "Italia alternativa", escrito con una gran dosis de sentido del humor). Ambos están ahora mismo descatalogados, pero se convirtieron en el primer símbolo de referencia de la actividad de la afición italiana. En 1.988, *E Elle*, una empresa que explotaba con gran éxito los libro-juegos interactivos de aventuras, publicó en italiano *El Ojo Negro* (NdT: lo siento, muchachos, Ciro me lo pone en inglés y yo no domino como para poneros el título original; *Schwarze Auge* o algo parecido), que en aquel entonces era el jdr más vendido en Alemania, así como una versión mejorada de *Kata Kumbas*, *Holmes & Company* (juego detectivesco) y *I Cavalieri del Tempio*, un interesante juego donde los PJs eran Caballeros Templarios que viajaban en el tiempo tras un misterioso Poder Oscuro que perseguía la corrupción de la humanidad. Tras años de actividad a nivel de fanzines, entre los que destacamos *Spellbook*, *Rune*, *Oracolo* o *Crom!*, en 1.989 este último se convierte en la primera revista de rol hecha en Italia. La revista era trimestral, de 32 páginas, en b/n salvo las portadas, a dos tintas. Hoy en día no llamaría la atención, pero en su momento su lanzamiento fue una efeméride.



La edad de oro

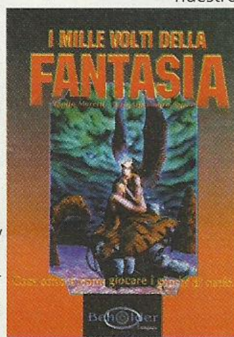
En diciembre de 1990 aparece el primer número de *Rune*, la primera revista de jdr en llegar a los kioscos, rompiendo el circuito de las tiendas de juegos. La revista tuvo una vida bastante agitada y, tras dos cambios de equipo y editor, dejaba de publicarse con su nº 13, en 1996. En dicho periodo, un nuevo editor, *Stratelibri*, que hasta la fecha se había dedicado a la distribución de productos en inglés bajo el nombre de *PEI*, tras años de promesas insatisfechas, publica en italiano *I Richiamo di Cthulhu*. Le siguieron las versiones italianas de *MERP*, *Stormbringer*, *Star Wars*, *Rolemaster*, *Cyberpunk 2020*, *Teenager from Outer Space* y *Vampire: The Dark Ages*. Evidentemente, como soporte a sus juegos lanzaron su propia revista: *Excalibur*. *Granata Press*, una editorial de comics, se lanza a publicar una revista de jdr, *Kaos*, que en sus principios vende más de 10.000 copias por número, una cifra que hasta la fecha nunca había soñado alcanzar ninguna revista de rol en Italia. *I Giochi dei grandi / Das production* las ediciones italianas de *GURPS*, *Vampire: The Masquerade*, *Paranoia* y *Ars Magica*, así como el jdr oficial de *Dylan Dog*, una de las sagas de comic de más éxito en el país. *Nexus Editrice* publica *Simulacres* (un juego francés de iniciación que nació como suplemento de la revista *Casus Belli*), *Warhammer Fantasy RPG* y *Shadowrun*, y resucita la revista *Kaos*, proyecto que *Granata Press* había abandonado. Con el tiempo, *Kaos* se convertirá en el estandarte de la afición italiana al jdr y una de las revistas del género que más tiempo llevan funcionando en el mundo.

La edad oscura

La prosperidad de los juegos de rol parecía más que garantizada y varias traducciones más estaban en proceso de producción. Tan sólo las revistas tenían alguna dificultad económica, pero esto ya es un mal asumido como "normal" en nuestro sector. Entonces, en 1.994, un huracán llamado *Magic: The Gathering* sacudió al mundo, e Italia no fue una excepción: el éxito de *Magic* en nuestro país fue tan fuerte que el italiano fue la primera lengua extranjera a la que fue traducido (tras una verdadera guerra por sus derechos, en la que resultó vencedora *Stratelibri*). El éxito de *Magic* acabó con el dinero de los aficionados y las ventas de los productos de rol cayeron en picado. Sólo *AD&D* resistió el asalto. Los resultados fueron que varios editores descatalogaron sus colecciones, y la escena del rol se sumió en una crisis en la que todavía estamos metidos.

La situación hoy en día

La situación del mercado de los juegos de rol en Italia no es buena, incluso teniendo en cuenta que ya va decayendo el furor por *Magic* y que en la tiendas se comenta un cierto resurgir del jdr. El único juego que mantiene su nivel de ventas y tiene un buen soporte a sus productos es la versión italiana de *Advanced Dungeons & Dragons*, publicado por *25 Edition*. *Dungeons & Dragons*, sorprendentemente todavía bastante popular, no recibe ningún tipo de promoción y sus títulos se convierten en piezas de coleccionista a precios muy elevados.



Otro importante editor que mantiene su actividad en el sector es *Nexus*, cuyo catálogo incluyen la versión en italiano de *Warhammer RPG* (de gran éxito) y *Shadowrun* (la otra cara de la moneda), así como dos juegos de producción propia: *Lex Arcana* (basado en un Imperio Romano que nunca sucumbió al empuje bárbaro) y *Ken Il Guerriero* (producto bajo licencia del manga *First of the North Star*). *Kaos* es la única revista de jdr que se mantiene a flote en este momento, pero debido a la bajada de las ventas ha debido retirarse de los kioscos para volver al circuito de las tiendas del hobby. Mientras, *Oracolo* cubre el sector de los juegos de cartas coleccionables para solaz de los entusiastas de *Magic*. *Stratelibri*, el que fuera el editor más importante de la escena rolera italiana, ha entrado en una seria crisis, en un caso desgraciadamente muy similar al que ha ocurrido en España con *Joc Internacional*. Su revista, *Excalibur*, sigue apareciendo pero con gran irregularidad. Los últimos, pero no por ello menos importantes, son los recién llegados al ruedo, *21th Century Games*, editor que tiene las licencias para las versiones en italiano de *Star Trek*, *Legend of the 5 Rings*, *Vampire: The Mascarade* y *Call of Cthulhu*, además de otros productos, entre los que se encuentra la edición en italiano de la revista *Dragon*). Lamentablemente, ninguno de los productos recién citados han aparecido todavía, pero parece que este editor ha tenido un gran éxito imprimiendo en una versión de bolsillo los 13 primeros libros de *AD&D* para el mercado americano y confiamos en que ello le haya aportado liquidez para afrontar todos sus planes de publicación.

A pesar de las dificultades (los italianos siempre miramos hacia España con una profunda envidia), el estado de la afición en jornadas y torneos sigue fuerte; por poner un ejemplo, desde finales de los 80 se celebra anualmente el Campeonato de Italia de *AD&D*, y en su última edición reunió 3.500 jugadores. Hay dos eventos que destacan sobre lo demás. El primero es la bianual Lucca Games Convention, celebrada en el seno del Salón del Comic de Lucca, con aproximadamente 25.000 visitantes (entre comics y juegos, aunque muchas veces esté más poblada el área de juegos que la de historietas). Lucca Games es más una feria comercial que un encuentro de aficionados; en ella los editores presentan sus novedades y proyectos, y se discute sobre las nuevas tendencias. La segunda cita obligada es la convención nacional de jugadores de rol, de guerra y aventura, que cada septiembre reúne alrededor de 1.000 veteranos jugadores en Modena, Padova o Verona (la sede cambia cada año de forma rotativa), al norte de Italia. Ambas citas convocan a un buen número de jugadores de rol, y este año en la convención de Modena tuvimos la presencia de Gary Gygax, co-autor de *D&D* y un mito viviente para los aficionados en nuestro país. Este último es un evento hacho por y para jugadores, lleno de demostraciones y torneos de cualquier tipo imaginable. Últimamente, los ataques de los medios han llevado a prominentes figuras del sector a crear una asociación GdR2 (acrónimo de "Grupo de investigación sobre los juegos de rol" en italiano), dedicada a la defensa, investigación académica y promoción de los juegos de rol. Publican trimestralmente un boletín, *Il Ruolo dei Giochi*, y organizan ferias y encuentros.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

La Trilogía





El rodaje de la adaptación de la obra de J.R.R.Tolkien dará comienzo en el mes de Octubre de este año en Nueva Zelanda, país de origen del director Peter Jackson (*Mal gusto*, *Brain Dead*, *Criaturas celestiales*), quien se encargará de llevar a cabo este mastodóntico proyecto.

Nada menos que 360 millones de dólares se invertirán durante los 18 meses de rodaje iniciales, más los 18 meses de post-producción, para elaborar una de las producciones más ambiciosas que se han llevado al cine.

El director ha desmentido que Sean Connery interpretase a Gandalf. Si lo hará el excelente Ian McKellen (*Ricardo III*, *Dioses y Monstruos*), acompañado de Elijah Wood (*The Faculty*, *Deep Impact*) en el papel de Frodo Baggins. Queda por confirmar si el veterano actor Christopher Lee, últimamente visto en productos de baja calidad como *La sombra del faraón*, se pondrá en la piel de Saruman. La productora *New Line Cinema*, que compró los derechos a *Miramax*, ha prometido la utilización de hasta 20.000 extras en algunas de las secuencias más espectaculares de la película.

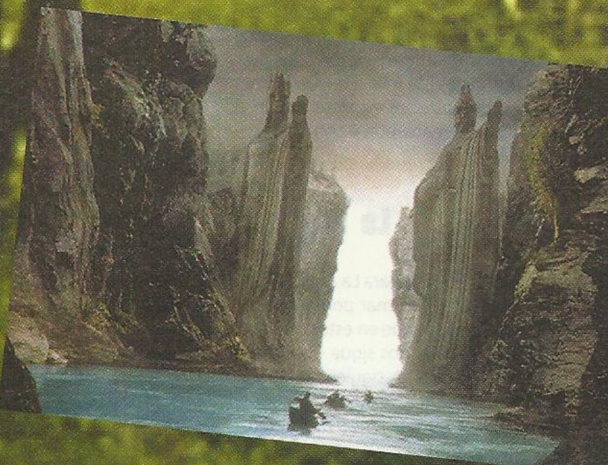
Esta mega-producción se estrenará como tres películas correspondientes a los tres libros que componen *El señor de los anillos* y, en contra de la política de George Lucas de estrenar un episodio de *Star Wars* cada tres años, el tiempo de espera entre éstas no llegará al año.

Mientras esperamos ansiosos podemos deleitarnos con algunas de las imágenes de los diseños para esta nueva saga.

ULTIMA HORA

Ultimísima incorporación al plantel de actores, es Liv Taylor, hija del famoso cantante de los Aerosmith, para interpretar el papel de reina de las hadas, en fin, sin comentarios.

CONTINÚA EN
PAG. 78





NOTICIAS, breves, novedades
nacionales e internacionales



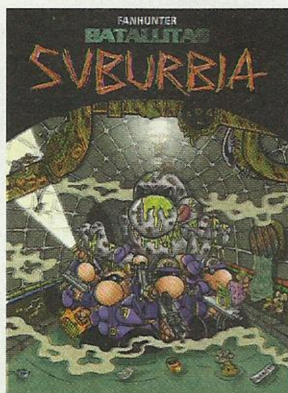
IRON CROWN ENTERPRISES (ICE)



Grietas en la Corona de Hierro

A principios de los 80, *ICE* se hizo con la licencia para hacer juegos basados en la obra de J.R.R Tolkien. Desde entonces, a pesar de haber sacado otros juegos de reconocido prestigio en el sector (como *Rolemaster*), este ha sido su principal motor económico: *MERP* (el juego de rol de *El Señor de los Anillos*), *The Hobbit* (juego de tablero) y más recientemente *Middle earth: The Wizards* (aquí *SATM*, el juego de cartas coleccionables) o los puzzles de la Tierra Media. Actualmente se encontraban a punto de lanzar un juego de guerra con figuras sobre la Guerra del Anillo, lo que iba a completar la gama. La crisis del sector de las cartas y un excedente notable de producción les llevaron al borde del abismo, y parece que las deudas que han dejado el cierre de dos de sus licenciatarios europeos (*JOC Internacional* y los alemanes de *Queen Games*) ha sido la gota que ha colmado el vaso y les ha llevado a entrar en suspensión de pagos. Esto no significa el cierre, sino que han pasado a estar intervenidos judicialmente y deben presentar un plan de viabilidad para que sea aceptado por los tribunales y acreedores (el principal de ellos es *Carta Mundi*). Si el plan es aceptado, seguirán; si no... fin del trayecto. La principal consecuencia de esta situación es lo que respecta a su contrato con la heredad de Tolkien. Al entrar en suspensión de pagos, como su nombre indica, dejan provisionalmente de pagar. Y al dejar de pagar royalties se ejecuta una clausula contractual por la que pierden de inmediato los derechos sobre la obra de Tolkien. De tal forma, en estos momentos *ICE* no puede ni seguir haciendo juegos basados en SdA ni vender su actual remanente de productos de la gama. Nos consta que Pete Fenlon, Presidente de *ICE*, está actualmente negociando un nuevo contrato en base a la actual situación de la compañía, pero hasta que este no se resuelva, los fans de Tolkien se quedarán huérfanos de juegos en su mundo favorito. Destaquemos para acabar que esto no afecta a los juegos propiamente de la casa, como *Rolemaster*, precisamente anuncian la inminente reedición de *SpaceMaster*, la adaptación de *Rolemaster* a la ambientación de ciencia ficción "Space Opera".

NOVEDADES NACIONALES



Farsa's Wagon

La editorial barcelonesa, después de dar un descanso a su estandarte *Fanhunter*, vuelve a la carga con más narizones. Haciendo un hueco entre tanto material traducido para *MR* y su *AD&D*, y sorteando molestos problemillas de imprenta, por fin llega *Suburbia*.

Esta aparición cumple con lo prometido y esperado, convirtiéndose en la primera ampliación para el peculiar wargame *Batallitas*.

Si la ciudad te ha quedado pequeña, o destruida, para realizar tus macro batallas, trasládate al subsuelo. Ambientado en el alcantarillado de BCN, la ciudad Papal y en una época futurista, concretamente en el 2008, *Suburbia* nos ofrecerá, también, la posibilidad de trasladar personajes de *Fanhunter* a *Batallitas*.

HT Editores

Desde Las Palmas de Gran Canarias, llega una ola de viento fresco para los juegos de rol, una nueva editorial. *HT Editores*, serán los encargados de traducir parte del material no oficial para *La Llamada de Cthulhu*. En Estados Unidos, varias editoriales se encargan de editar este tipo de material, como por ejemplo *Pagan Publishing*. Precisamente con la traducción de *Espiral Mortal*, de *Pagan*, comenzará la andadura de *HT* en el rol español.



De momento y como primer producto podemos conseguir el póster de Dagon, que se convierte en el primero de la colección Criaturas de los Mitos de Cthulhu. Antes de finalizar el presente año, tiene pensado la edición de otro suplemento todavía por concretar. Buena suerte y bienvenidos.



 CASUS BELLI, AU REVOIR!

Malas noticias también desde nuestro país vecino: el decano de la prensa lúdica gala y una de las mejores revistas de juegos jamás publicadas en el mundo deja de editarse. Efectivamente, el nº122 (octubre-noviembre) de la revista anuncia que será el último. Durante casi veinte años esta revista ha sido espejo del buen hacer y fuente de inspiración de generaciones de jugadores; franceses, obviamente, pero también la parte francófona de nuestra afición (buena parte de la "vieja guardia" barcelonesa), que durante los primeros 80 subíamos a Perpignan y no (sólamente) para ver películas eróticas. Su editor, el grupo editorial *Excelsior*, les permite seguir con el nombre por su cuenta, pero no va a seguir financiando el proyecto. Más información en el próximo número, donde hablaremos con Didier Guiserix, redactor jefe y alma mater de la revista.



La Caja de Pandora

Aquelarre: 2ª Edición

Vuelve el juego de rol nacional más vendido de todos los tiempos. Y lo hace con la idea de mejorar, en todo lo posible, respecto a su anterior edición. Más hojas, ilustraciones a cargo de Manolo Carot, más material de Ricard Ibáñez y un CD donde se incluirán mapas, programas para pregenerar personajes, ilustraciones, etcétera. Si no surgen imprevistos la nueva edición estará disponible estas navidades.

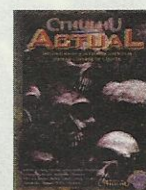
Rol & Rock

Nuevos tiempos se avecinan para esta publicación. Después de unos meses de inactividad vuelve al mercado una de las revistas más peculiares del sector. Lo más inteligente en esta vida es tomarse las cosas con mucho humor y ese será el principal objetivo dentro de la nueva etapa. Música, rol, cartas, cine, cómic y muchos otros temas de interés, observados desde el punto de vista más divertido y ameno. 17 números a sus espaldas avalan el proyecto que reaparecerá con un Especial Navidad.

La Factoría

Son buenos tiempos para La *Factoría*, que lejos de dejarse abrumar por la enorme cantidad de líneas que en estos momentos tiene abiertas, nos sigue ofreciendo traducciones para los siguientes juegos. Las novedades más destacadas, corresponden a las nuevas líneas de la editorial.

Cthulhu Actual



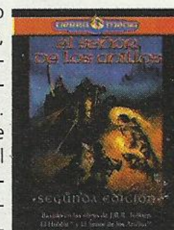
Este manual es el resultado de la fusión entre *Cthulhu Now* y el posteriormente editado *The 1990's Handbook*. Una brillante idea para este juego, que venia dada desde la época de *Joc Internacional* cómo editora del juego. Este suplemento nos permitirá viajar en el tiempo hasta la actualidad para llevar a cabo nuestras partidas. Como curiosidad comentar que en la pág.173, como indica el índice de contenidos, tendría que figurar la hoja de personaje actualizada para esa época. Pues bien, esta hoja no aparece ni en la hoja indicada, ni en ninguna otra parte del libro, pero la podremos encontrar en el libro de reglas.

La Senda del Dragón



Primer libro de Clan, para *La Leyenda de los Cinco Anillos*. Como indica su nombre, esta dedicado a Dragón y con él descubriremos todos los secretos y las diferentes filosofías, que componen este misterioso Clan. El resto de clanes tendrán que esperar un poquito.

El Señor de los Anillos



La verdad es que poco se puede comentar, que no se haya comentado anteriormente de este juego. *La Factoría* nos ofrece la Segunda Edición del célebre juego, consiguiendo un buen resultado final. En un volumen, se funde lo que *Joc* publico como juego de rol y suplemento de reglas. Ahora sólo falta por ver, que sucederá con *Iron Crown* propietaria del juego y actualmente en suspensión de pagos.

Solaris fantasía y Mundo de Tinieblas

La Factoría se lanza a editar las novelas y recopilaciones de relatos publicados por *White Wolf* en inglés. En el próximo número encontraréis más información en *Érase una vez*.

Ludotecnia

Tras algún tiempo sin dar señales de vida, la editorial vasca nos sorprende con dos nuevos productos. Esperemos que estas novedades consigan reactivar el ritmo de esta editorial especializada en juegos nacionales.

El Lobo Blanco y otras Historias

Bajo la cabecera de narrativa ambiental, se esconde tres historia cortas. Dos son de producción propia: *El Lobo Blanco*, de J.A. Tellaetxe (¡nada que ver con Elric de Moorcock!) y *Ragnarok* de Josu Mendiola. La tercera es nada más y nada menos que *El Wendigo*, de A.Blackwood célebre relato incluido en el volumen *Los Mitos de Cthulhu* publicado en su dia por *Alianza Editorial*. Un interesante libro para crear todo el ambiente necesario para las partidas de *Ragnarok* ambientadas en las soledades árticas o antárticas.
Se trata interesante propuesta, recomendable tanto para jugadores de rol como para amantes de la literatura terrorífica.

Paraíso

Un Atlas para *Piratas*, en el que se incluyen todo tipo de mapas y definiciones de lugares exóticos. Este material será muy agradecido por los seguidores de *Piratas*, que hacia mucho tiempo que no tenian a su alcance una novedad para este juego.



Taller de Juegos

Desde la ciudad condal, continúan lloviendo las novedades para *AD&D*. Parece ser que *Taller de Juegos*, ha decidido recuperar todo el tiempo que se ha perdido *Advanced* y prosiguen con su ritmo de novedad mensual para Greyhawk.

La Hermandad Escarlata

Con el subtítulo de Peligros del Sur, nos llega esta aventura ambientada en Greyhawk. La Hermandad Escarlata, es uno de los grandes misterios de Flaenia, ahora podrás conocer su historia, deidades y funcionamiento interno.

El Molino del Destino

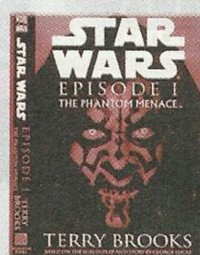
Volumen tercero de *Las Tumbas Perdidas*. El Molino es una estructura de piedra que está considerada maligna. Según rezan las leyendas grandes tesoros esperan a los aventureros que logren adentrarse. Pocos lo han conseguido e incluso algunos aseguran que los tesoros están tan malditos como la propia estructura.



Entra en el mundo de *Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma* con LIDER

Como era de esperar, tras el estreno de *La Amenaza Fantasma* una auténtica avalancha de productos aparecen bajo licencia de *Lucasfilms* (el tan cacareado *merchandising*) para solaz de los seguidores de la saga. Los amantes de la narrativa de ciencia-ficción pueden abalanzarse sobre la novela de Terry Brooks del mismo título que la película, editada en castellano por *Martínez Roca*. Los que viven pendientes de su pantalla de ordenador, pueden elegir entre los productos de *Lucas Arts* que distribuye en España *Electronic Arts* traducidos y doblados al castellano. *Insider's Guide* es una enciclopedia en dos CD-Roms donde se desvela todo el universo descrito en la película: personajes y lugares, tecnología, vehículos... una descripción repleta de datos, maquetas o bocetos preliminares. *La Amenaza Fantasma* es el juego de aventura en el que desarrollas la película en primera persona, asumiendo del papel de Obi-Wan Kenobi, Quin-Gon Jinn, la Reina Amidala o el Capitán Panaka, mientras que *Racer* te sumerge en la trepidante carrera de vainas, en lo que sin duda se configura como la simulación de carreras definitiva. Otra de las licencias con un público más entregado son las figuritas coleccionables. En este campo, *Hasbro*, como ya hiciera con la primera parte de la saga, presenta novedades tanto para su línea de figuras articuladas de plástico de 20 cm (la mítica colección de figuras *Kenner*, pasión de coleccionistas) como para las de 25mm de la serie *Micromachines*. Para *La Amenaza Fantasma*, las figuras *Kenner* introducen como novedad los COMMChips. Si bien desde hace tiempo todas las figuras de la colección tenían un pie para sostenerlas, en este caso los pies (piezas rectangulares traslúcidas) están personalizados para cada figura con la foto de cada personaje, e incluyen un chip que permitirá escuchar una media de tres de las frases que estos dicen en la película. Para escucharlos, eso sí, hará falta comprar el COMMTech, reproducción del medio de comunicación utilizado por los Jedi en la Galaxia, híbrido entre teléfono móvil y walkie-talkie.





Aparte de las figuritas en blister, una de las especialidades de *Micromachines* es ofrecer figuritas de naves y personajes dentro de receptáculos que reproducen personajes o naves de la serie a mayor escala (así teníamos la cabeza de C3PO o la Estrella de la Muerte, que una vez abierta representaba la taberna de Mos Eisley). Para el *Episodio I*, el producto estrella en la misma línea reproducirá la cabeza de Jar Jar Binks.

¿Y por qué os contamos todo esto? Pues primero para informaros, y segundo porque os ofrecemos una única oportunidad para haceros con alguno de estos productos a través de la revista, tan sólo con participar en el concurso descrito en la página 98.
10 Novelas de Terry Brooks, cedidas por *Ediciones Martínez Roca*
3 Videojuegos *Lucas Arts*, cedidos por *Electronic Arts*
10 Cabezas de Jar Jar Binks, cedidas por *Hasbro / Micro Machines.*
Estan en juego.

¡¡Que la Fuerza (y la suerte) os acompañe!!



PLOMO EN LAS MESAS

escaramuzas y batallitas (I)





WARZONE

Os ofrecemos un artículo sobre el mundo de Warzone, el juego de batallas con figuras, con trucos, consejos y aclaraciones sobre las reglas, para darlo a conocer a los profanos y ayudar a los iniciados.

David Revetllat i Barba

Warzone: guerra total

Warzone es la opción más asequible en las batallas con figuras si nunca hemos tomado contacto con este tipo de juegos. Existe una gran variedad de reglamentos para batallas con figuras (la mayoría históricos), pero *Warzone* es el tipo de reglamento que se dedica más a la espectacularidad y al desarrollo ágil que a la veracidad y exactitud en sus acontecimientos. El paradigma de estos juegos ha sido siempre *Warhammer*, que desde que ganó adeptos comenzó a subir sus precios de forma desorbitada. Recordemos: teníamos *Warhammer*, batallas sangrientas en ambientación medieval-fantástica, y *Warhammer 40.000*, más batallas sangrientas en un futuro-apocalíptico, editados por la empresa británica *Games Workshop*. La empresa *Target Games* crea a partir de este modelo los respectivos *Chronopia* y *Warzone*. Personal y subjetivamente pienso que la mejor elección en la ambientación futurista, no sólo por precio, sino también por diseño, es *Warzone*, que de hecho, cogió de forma descarada, la idea de *Warhammer 40.000* y le aplicó algunos sanos retoques. Por lo menos en *Warzone* podréis encontrar mujeres soldado combatiendo, y la ambientación no es tan rocambolesca como la de *Warhammer 40.000*. Sobre *Warhammer* (medieval) y *Chronopia*, será mejor que se os hable en otro artículo, aunque en este punto soy más devoto del producto de *Games Workshop*.

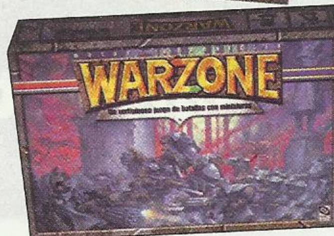
El juego

Actualmente (1999, siglo XX) encontraremos en las tiendas la segunda edición de *Warzone*. Todo el material de la primera edición ha sido retirado de los establecimientos. Recientemente han aparecido expansiones para la segunda edición. Hasta hace poco, sólo podíamos encontrar el set básico de la segunda edición en forma de una gran caja que contiene todo lo necesario: libros de reglas (muy asequibles), información de fondo y listas de ejércitos. Un montón de figuritas (dos bandos con 40 figuras de plástico cada uno) y plantillas para cálculos. El problema es que si no sabemos nada sobre el juego, difícilmente nos vamos a desembolsar las aproximadamente 12.000 ptas que vale y arriesgarnos a que no nos guste, por lo que algo de promoción no le iría mal. La verdad es que si estáis acostumbrados a los wargames, las reglas os resultaran sencillas. Si os han gustado juegos de ordenador de tipo táctico como *X-Com: terror from the deep* o *Incubation*, pues *Warzone* es algo similar, o más bien podríamos incluso decir que se han inspirado en *Warhammer 40.000* y *Warzone*. Cada jugador lleva varias escuadras (pelotones) y se juega en una mesa llena de elementos que recrean una zona de uno de los planetas del sistema solar (pueden ser de escayola pulcramente pintada o la enciclopedia de casa).

La historia

La historia de fondo es prácticamente idéntica en las dos ediciones de *Warzone*, lo que cambia entre una y otra es la estructura de los ejércitos. En general es atractiva, con algunos detalles que recuerdan a clásicos como *2.001* o *Aliens II*. En la Tierra, la estructura de Estados quedó atrás, y los antiguos países se organizaron en Megacorporaciones, que eran las auténticas dueñas del planeta. La Luna y los planetas cercanos estaban siendo colonizados, y se implantaban procesadores atmosféricos que hacían su atmósfera respirable. Enormes dispositivos superconductores penetran en la corteza del planeta para recrear una gravedad 1g. Las Megacorporaciones decidieron finalmente abandonar la Tierra e instalarse en los planetas cercanos (Marte, Venus, e incluso el subsuelo de Mercurio). La Tierra, desolada por las guerras y la contaminación, quedaba abandonada. La mayor parte de los humanos no pudieron huir junto a las megacorporaciones, y tuvieron que sobrevivir como pudieron en lo que quedaba de los continentes. Algunos de los descendientes de aquellos supervivientes son hoy en día recogidos en Tierra y usados como mercenarios por las megacorporaciones: La Tríada Luterana, Los Hijos de Rasputín, los Templarios y Crescencia, los habitantes de Edén Oscuro, lo que queda de Tierra. Las ansias de expansión de las corporaciones llegaron hasta Plutón (algunas versiones hablan de Nero, el décimo planeta). Durante las prospecciones se descubrió una extraña lápida de acero oscuro que no era sino el techo de una colosal y misteriosa edificación enterrada. Eso fue el principio de fin: se abrió un portal dimensional por el que penetró el mal en su estado más puro, que hasta ahora lo ha ido corrompiendo todo. Las huestes extraterrestres de la Legión Oscura poseen sus propias tropas y artes mágicas, pero además capturan humanos, vivos o muertos, y los convierten en sus servidores. Mientras, las Megacorporaciones no dejan de luchar entre sí: Imperial, Mishima, Capitol, Bauhaus y Cybertronic son las corporaciones dominantes, cada una de ellas formada por los descendientes de una antigua cultura o sociedad humana que había logrado organizarse en megacorporación. Aunque entienden que tienen un enemigo común, a veces les es más cómodo dejar que la Legión Oscura arrase las colonias de otra corporación para luego hacerse con ellas llegando "algo tarde" en su auxilio. En Mishima encontraremos claramente a los descendientes del Sol Naciente, en Bauhaus a los supervivientes de la Europa continental (predominando un cierto aire teutónico), Capitol sigue el más puro estilo norteamericano, muy parecido a las tropas de *Aliens II*, Cybertronic es algo así como una fábrica de "Terminators", e Imperial recoge descendientes de ingleses, escoceses y escandinavos. Hay para todos los gustos clásicos. Pero también ha aparecido la Hermandad: hombres guiados por una religión única y férrea, con un único propósito: frenar el avance del mal. Sus más altos cargos tienen poderes psíquicos capaces de hacer frente a los poderes oscuros.



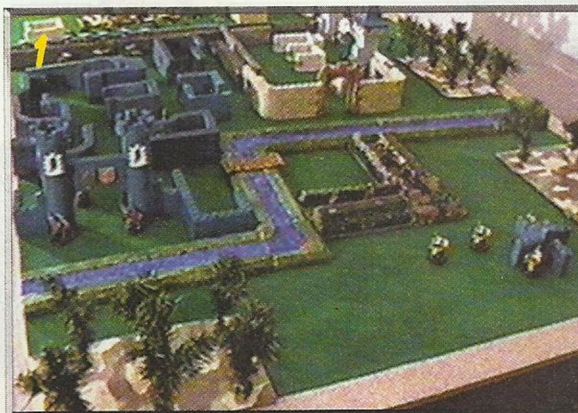


MATERIAL DIVERSO

El mundo que recibe genéricamente el nombre de Crónicas Mutantes ha creado una gran gama de productos, de entre los cuales el producto estrella es el juego de combate con figuras, *Warzone*, que tuvo una primera época con unas reglas que adolecían de diversos puntos flacos. En las revistas oficiales que fueron apareciendo (tanto el reglamento básico como las revistas aparecían en castellano) se fueron a añadiendo más y más reglas, hasta colapsar un poco el juego. La segunda edición fue el resultado de un análisis con detenimiento, y aunque aún tiene algún punto débil, ha mejorado mucho con respecto a la primera, incluyendo la encuadernación. La caja que venden hoy en día resulta muy rentable (a veces lo mejor para el bolsillo es comprarla entre varios) ya que incluye material que antes se vendía por separado a precios mucho mayores, y las 80 figuras de plástico incluidas no vienen nada mal (eso sí, preparad el "superglue" o similar para pegarlas). Sin embargo, durante la primera edición aparecieron muchos y diversos complementos, un poco en reacción a juegos y complementos que aparecían en el mercado por parte de otras compañías. Así por ejemplo tenemos el juego de cartas de *Doomtrooper* y sus ampliaciones (*Inquisition, Warzone, Mortificator, Apocalypse, Dark Eden*,...) basado en el mundo de *Mutant Chronicles*. También apareció un material muy interesante: cajas del tamaño de una caja de zapatos que consistían en versiones muy simplificadas del combate con figuras, que se jugaban en tableros formados por paneles móviles, al estilo de los *Space Marines* de *Warhammer 40.000* o el famoso y viejo *Heroquest* (hace poco apareció el *Warhammerquest*). Entre estas cajas teníamos *The Fury of the Clansmen*, *Blood Berets* y *Siege of the Citadel*. Lo bueno de estas cajas era que contenían muchas figuras de plástico (entre 16 y 32) a un precio muy asequible, aparte que proporcionan partidas rápidas y fáciles de jugar o para iniciar poco a poco a los neófitos. Si encontrarais alguna por ahí, os la recomendamos, en especial *The Fury of the Clansmen*, con sus soldados al más puro estilo *Braveheart*. Otros productos incluyen novelas, juegos de consola (*Supernintendo* y *Sega Megadrive*), cómics y juegos para PC, y *Mutant Chronicles*, el juego de rol, con sus pantallas y ampliaciones.

Recientemente, con la segunda edición, ya ha aparecido más material. Por una parte tenéis el número 1 de la revista *Chronicles* en su nueva época, traducida al castellano, con diversos artículos sobre *Warzone* y *Chronopia*, e interesantes ayudas para pintar vuestras figuras. También ha aparecido el primer suplemento para la segunda edición: *Venus: Bauhaus Forces of War*, con todo lo que necesitamos saber y más sobre la colonización e historia de Venus, planeta que es la sede principal de la corporación Bauhaus. Podéis echar un vistazo a estas dos expansiones en alguna tienda para haceros una mejor idea sobre en qué consiste el juego. Se espera que vayan apareciendo más ampliaciones sobre los diferentes planetas y megacorporaciones en un futuro próximo, por supuesto traducidos al castellano.

Queda mucho por contar, pero como disponemos de poco espacio, tendrá que ser en la próxima entrega, en que os ofreceremos detalles en mayor profundidad. ¡Os damos dos meses para poder comprar el juego!



1- VISTA GLOBAL DE UN POSIBLE ESCENARIO.



3- BLOQUE DE BOSQUE INTERCONECTABLE

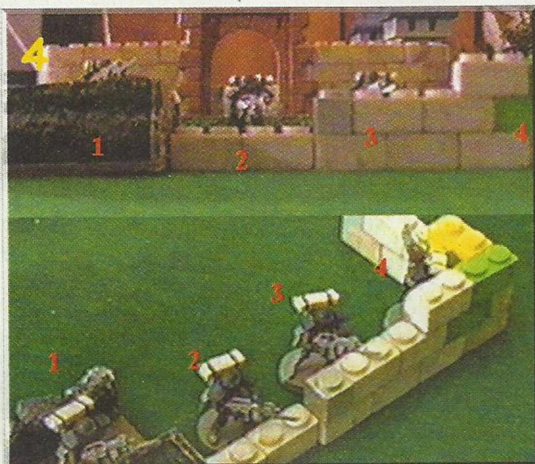
Construye tus campos de batalla

Para jugar a *Warzone*, lo primero que necesitamos es una mesa enorme. Si quieres cuidar tus recursos económicos, o si prefieres invertir en figuras y pinturas antes que en maquetas caras, entonces eres de los míos: lee lo que te propongo a continuación.



2- PIEZAS DE POLLIESTIRENO COMO TRINCHERAS Y MURALLAS.

Resulta difícil tener una mesa de juego adecuada en casa. Una solución es ir a un carpintero, comprar un tablero de unos 150x110 cm (o un poco más si te resulta posible), y conseguir transportarlo hasta casa. Uno de conglomerado "a pelo", de 1,5 o 2 cm de grueso es la opción más económica (unos 24 Euros). Una vez en casa puedes arrinconarlo en una pared o detrás de un armario o unas cortinas cuando no juegues. Para jugar, puedes juntar cuatro sillas o dos sofás de una plaza y poner el tablón encima. Un tapete verde (rojizo si estas en Marte) puede ir de fábula para ponerlo encima y además el conjunto también te servirá para jugar a otros juegos o para estudiar (el reglamento, claro).



4- VISIÓN FRONTAL Y SUPERIOR. FIGURA 1 Y 3 TIENEN COBERTURA LA 2 NO, Y LA 4 NISIQUIERA SE VE.

En las tiendas habituales existen varias piezas de yeso y resina con las que montar dioramas, incluso en las tiendas de acuarios hay material interesante. Sin embargo tienen en común sus elevados precios. Material alternativo que puedes usar es el siguiente: recupera tu *Lego* o



5- REGULARES IMPERIALES EDFENDIENDO LAS MURALLAS.

Exin castillos (¿que se lo diste al sobrinito? ¡ingenuo!), porque sus piezas van de fábula: dos piezas (verticalmente, 2,5cm) cubren y/o tapan. Tres piezas hacen una pared que deja a tus soldados fuera del campo visual de las malas miradas.

Con el poliestireno blando (esa especie de corcho blanco que va en todas las cajas de aparatos electrónicos para protegerlos de los golpes) se pueden hacer maravillas: trincheras, paredes, edificios,... Al pegarlo con cola, tiene la mala costumbre de derretirse. Es mejor usar colas con poco o ningún disolvente. Podéis construir muchas cosas, aquí os damos algunos ejemplos posibles.

(sigue en la página 17)➤

WARZONE



Escenario para *Warzone* para 2, 3 ó 4 bandos. Si eres aficionado a *Mutant Chronicles*, el juego de rol, al final del artículo te damos algunas instrucciones para que puedas reconvertirlo en partida para tus personajes jugadores.

David Revetllat
Ester Tornos

La historia

Planeta Venus, zona de Aphrodite Terra. Nos encontramos cerca de las ruinas de la antigua colonia Imperial de Paulhampton, antaño arrasada por las hordas de la Legión Oscura en su afán de erradicar la especie humana y el resto de especies biológicamente "normales". Soldados, civiles y niños fueron exterminados, aunque muchos corrieron peor suerte.
Hoy a las 1425, hora de Luna, se ha detectado el impacto de un meteorito en las ruinas de dicha ciudad. Los sensores de barrido a largo alcance han identificado que su núcleo contiene altas concentraciones de Demichellium, un mineral con extrañas capacidades de almacenamiento de energía mística que la Hermandad considera de elevada importancia. Sin embargo, los satélites han detectado que hordas de la Legión Oscura se dirigen hacia el lugar del impacto a gran velocidad: sin duda sus nefaritas han percibido la presencia del precioso mineral.

Objetivo

Tanto el jugador que dirija la Legión Oscura como el que dirija a los humanos (de la facción que desee) tendrá el mismo objetivo: conseguir al menos dos fragmentos de Demichellium y volver con ellos hasta la zona de despliegue de su bando.

La batalla

Todas las instrucciones que daremos serán para dos bandos. En principio la partida está diseñada para dos contrincantes, pero puede adaptarse fácilmente a una competición entre 3 o 4 bandos (ver más adelante).

El campo de batalla

Mesa rectangular, aprox. 150x100 cm. Si son los 200x133 cm que aconseja el reglamento, mejor, pero no es importante. Tendréis que recrear una ciudad en ruinas justo en el centro del tablero, con algunas murallas y trincheras abandonadas en su perímetro. El exterior de la ciudad está formado por bosques (con algunos claros). La murallas de la ciudad presentan varias zonas derrumbadas, y las puertas principales están abiertas de par en par. Los jugadores deberán ponerse de acuerdo en la configuración exacta del tablero para que sea equitativa, teniendo en cuenta que todavía no saben en qué lado de la mesa les tocará jugar.

Los fragmentos del meteorito

Una vez hayáis decidido en qué lado del tablero desplegará sus fuerzas cada jugador, colocaréis unos marcadores (cuadraditos de cartón) que son los trozos en que se ha roto el meteorito. Necesitaréis 24 marcadores, que dividireis entre los jugadores. Tres de esos marcadores identificaran a tres fragmentos de Demichellium, el resto serán simples rocas. Sin embargo, nadie sabrá donde han ido a parar los fragmentos: los marcadores se iran colocando aleatoriamente y boca abajo, de manera que nadie pueda saberlo. Se hará de la forma siguiente: el tablero se dividirá en dos mitades. Un jugador pondrá uno de los marcadores en la mitad que corresponde al otro jugador. Entonces el otro jugador pondrá uno de sus marcadores en la mitad de su enemigo. Alternativamente los jugadores iran colocando hasta agotar los marcadores. Como decíamos, ninguno sabe qué marcadores corresponden a Demichellium y cuales a simple roca. Al colocarlos cada jugador en la mitad de tablero del otro, favorecemos la dificultad de acceso a los fragmentos y nos aseguramos el enfrentamiento entre las facciones.
Cuando una figura toque un marcador, se le dará la vuelta y todos podrán ver si es de roca o de Demichellium (las comunicaciones por radio ya no son lo que eran). Coger un fragmento no cuesta ninguna acción: simplemente se necesita tocarlo con la peana, con lo que ese marcador acompañará a la figura. Pasarlo de una figura a otra amiga tampoco cuesta ninguna acción: las peanas de ambas figuras sólo deben tocarse como si estuvieran en cuerpo a cuerpo. No se puede robar o quitar un marcador a una figura enemiga, sólo puede conseguirse eliminándola primero. Abandonar un fragmento tampoco cuesta acciones, pero es poco recomendable querer nadar y guardar la ropa.

Despliegue

Ejércitos de 400 puntos para cada bando. Empezaran en los extremos del tablero rectangular, en las zonas de despliegue más alejadas unas de otras. Pueden desplegarse en los 30 cm primeros, dejando los márgenes de 14 cm a los lados.

Victoria

Ganará el bando que consiga llevar hasta su zona de despliegue al menos 2 de los 3 fragmentos, aunque eso signifique tener que ir a la zona de despliegue del enemigo a buscar uno de los fragmentos si ese enemigo sólo había conseguido uno (puede suceder con 3 o 4 jugadores).



PARTIDA COMO JUEGO DE ROL

El escenario con unos pocos arreglos puede reorganizarse como partida en el juego de rol de *Mutant Chronicles*. Podría consistir por ejemplo en que el grupo de PJ sospechara que alguna de las corporaciones (a la que nadie del grupo pertenezca) está tramando algo. Descubrir la historia del meteorito, averiguar dónde esta la colonia abandonada, llegar allí antes que nadie con algunas peripecias (entre ellas algún combate espacial), visitar la ciudad abandonada con algún enfrentamiento con patrullas de exploradores avanzados de la Legión Oscura, encontrar entre las ruinas algún objeto curioso que sirviera para una futura aventura y finalmente encontrarse en medio del meollo de una batalla.

PARTIDA CON 3 Ó 4 JUGADORES





Con 3 jugadores, pueden organizarse 3 zonas de despliegue y colocar la ciudad en el extremo que queda. Con 4 jugadores, cada uno ocupará la zona de despliegue que escoja, y será obligado el uso de un tablero cuadrado (si es preciso, se divide el tamaño de los ejércitos a la mitad, 200 puntos). Los 24 marcadores se dividirán a partes iguales. Con 3 jugadores, se puede dividir el tablero en tres partes, mediante dos lineas divisorias que converjan en el lado izquierdo del tablero, en el extremo de la ciudad, colocando cada jugador sus marcadores en la porción del jugador a su izquierda. Con 4 jugadores, cada jugador los colocará en la mitad opuesta a su zona de despliegue, sin tener en cuenta los ejércitos que pueda tener a sus flancos.


6- LOBAS IMPERIALES A CUBIERTO ENTRE MUROS

Trincheras

En el número 6 de *Chronicles* (primera época) aparecía un interesante artículo sobre construcción artesanal de trincheras que aquí os resumimos. La idea es construir las trincheras hacia arriba, ya que raramente nos dejaran agujerear la mesa del comedor. Con una base de cartulina, pegamos dos barras gruesas de poliestireno blanco. Lo cortamos para darle forma. Le pegamos tiras de cartón a modo de maderas para contener la tierra de las trincheras. Pintamos el poliestireno color tierra con manchas verdes y la madera de su propio color. Recuerda que las trincheras deben medir de alto entre 2,5 y 3 cm, para cubrir/tapar más del 50% de una figura de tamaño 2 (un humano).

Bosques/Selva

Cogemos una plataforma de cartón rígido. Es preferible que sean rectangulares o cuadradas, ya que aunque a primera vista parezcan poco estéticas, luego dan menos problemas al juntarlas entre sí y medir distancias. Recuperamos algún árbol artificial de navidad (esos alambres con filamentos de plástico verde saliendo de ellos) y los cortamos y entrecruzamos, dándoles forma de árboles. Pegamos los arbolitos (si queréis los hay de modelismo, pero son carísimos) a la plataforma de cartón previamente pintada de verde o hierba, dejando suficiente espacio entre árbol y árbol (unos 10 o 15 cm), para poder situar y desplazar las figuras.


1- TROPAS AVANZANDO POR EL BOSQUE


8- FORTIFICACIÓN HECHA CON "EXIN CASTILLOS".

Paredes/Casas

Como decíamos, el desaparecido *Exin castillos* es ideal para este juego por sus medidas. Tres piezas una encima de otra miden lo mismo de altura que las figuras normales. Las nuevas reglas de la segunda edición indican que sólo se pueden saltar muros de altura igual o inferior a la de las figuras (de tamaño 2), si no hay que trepar. Dos piezas de *Exin castillos*, una encima de otra, tapan/cubren más del 50% de la figura (cobertura dura) y además el color marrón claro o gris de *Exin castillos* queda bastante bien (bueno, también está en azul... ¡en *Exin* se inventaron el castillo de los pitufos!). Evidentemente, con las piezas podemos construir las paredes o habitaciones que se nos antojen, mientras que con el poliestireno sólo construimos diseños fijos.

Ríos

Con planchas lo más finas posibles de poliestireno, podéis hacer varias secciones interconectables que correspondan a los ríos y al barro que se forma a los lados de estos: todas estas zonas, aunque queden algo elevadas sobre el terreno, costarán el doble de atravesar. Al principio parece poco, pero la verdad es que te muerdes las uñas mientras ves lo que les cuesta a tus tropas pasar por estos obstáculos a terreno abierto.


9- RIOS Y TRINCHERAS HECHOS CON PIEZAS DE POLIESTIRENO.

Fotos y Maquetas: *David Revetllat*

EL PINCEL DE MARTA

Pintado de figuras



LA HISTORIA

En el tranquilo poblado de Rinder, algo malo estaba sucediendo. Los habitantes no podían dormir tranquilos por las noches como consecuencia de los extraños ruidos que provenían de las cercanías de un bosque lindante. Algunos viajeros aseguraban haber sido atacados por un extraño ser de piel verde, ojos rojos y negros dientes. Poco después Jonás, el herrero del pueblo, había aparecido descuartizado en un lugar cercano al pueblo. Todos conocían las extravagancias del herrero y sus paseos, tan solo acompañado por la luz de la luna. La historia del malvado ser, devora-hombres, comenzó a ser motivo de asustadas charlas entre los aldeanos. Un par de días después de la muerte de Jonás, llegaron un grupo de viajeros. Estaban de paso y se dirigían a la capital, para presentarse ante el Rey, que les había llamado para llevar a cabo una arriesgada misión. Parecían hombres justos y entre ellos se distinguía claramente a un paladín. El resto de viajeros eran dos hombres de armas y lo que podía ser un hechicero, que pasaba el día recluido en su habitación estudiando. Esta llegada fue comprendida como un amago de liberación para los aterrados habitantes de Rinder, que consideraban a estos viajeros el resultado de sus plegarias.
El alcalde Thorwind, explicó a los héroes la angustiosa situación que estaban viviendo. Después de pactar los honorarios a percibir por deshacerse del monstruo, los viajeros aceptaron liberar a las pobres gentes y aseguraron que traerían con ellos pruebas que confirmarían la muerte de la bestia.
Esa misma noche los cuatro hombres se introdujeron en el bosque. Lo exploraron hasta que dieron con la bestia. El combate fue desigual, después que el hechicero murmurara unas extrañas palabras la verdosa criatura quedó paralizada. Acto seguido otro de los hombres desenfundo su espada, que parecía envuelta en llamas y literalmente partió a la criatura. El tercer hombre se acercó al cuerpo inerte, mientras buscaba algo en su bolsa. Finalmente, extrajo un vial que contenía un grisáceo líquido. Al verter el líquido sobre la piel de la criatura esta se convirtió en piedra. Para concluir el supuesto paladín profesó unas oraciones y cargo el verdoso busto a lomos de su caballo.
Al llegar a Rinder, los viajeros cobraron lo acordado e hicieron entrega del busto al alcalde Thorwind. Nadie sabía exactamente lo que había ocurrido, pero fuese lo que fuese aquel ser no les volvería a molestar. Tan solo había un problema, ¿qué iban ha hacer con el busto?, finalmente decidieron ubicarlo en la plaza central de Rinder, donde todos pudieran verlo y así asegurarse que nunca les volvería a atacar.

El resultado final de esta historia lo podéis observar en estas mismas páginas. Un ser verde, de rojos y saltones ojos y dentadura negra. En ocasiones lo malvado es bello. En este caso resulta encantador...

JOORDU

Repitiendo la gratificante experiencia realizada en el anterior número de Líder y con la premisa de continuar apostando por las figuras de diseño y realización autóctonas, vamos a mostraros de lo que es capaz uno de nuestros compatriotas escultores.

Esta vez llega el turno de *Joordu*. Una firma que ha conseguido superar obra tras obra el excelente nivel mostrado desde sus lejanos co





CUADRO DE COLORES

Ojos
Base - Negro
pupilas - Rojo Mate 957

Orco base
Base - Verde Oliva tostada B-78 + Medium brillante
Subidas de Color
Luz base + verde oliva A-77
Base + Amarillo 953

Peana
Base - Marrón Rojo A-87

Las referencias pertenecen a pinturas Vallejo series FILM COLOR y MODEL COLOR.

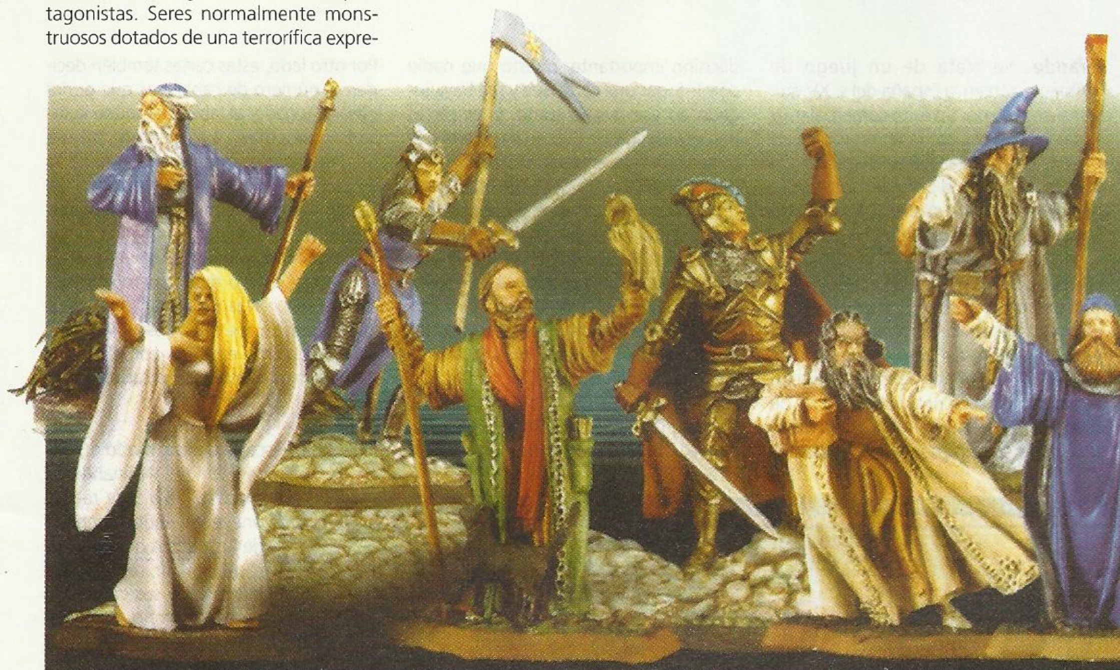
mienzos. A más de uno sin duda os sonarán unos llaveros con forma de cráneo, que se han convertido en el buque insignia de esta marca.

Jose, creador de las colecciones desde sus inicios, ofrece una amplia selección de figuras que destacan, por su espectacularidad en la concepción de las formas y un creciente y definido nivel de detalle que hará las delicias de aquellos de vosotros/as, que tengáis los conocimientos básicos y deseéis intentar pintar algo un poco más original. La principal características de estas figuras reside en sus protagonistas. Seres normalmente monstruosos dotados de una terrorífica expresividad, sin duda conseguida por la gran calidad y cantidad, de los detalles.

Joordu, en la actualidad nos ofrece: una colección correspondiente a representaciones de escenas de películas, de las que destacamos las de *Drácula*; una serie de bustos, que parecen de obligada colección para los amantes del terror; los anteriormente comentados llaveros-cráneo, adornados con cintas de cuero y ornamentas metálicas; figuras independientes de 120 mm, que siguen con el peculiar estilo marca de la casa y una serie de monstruosas cabezas, ha una escala considerablemte grande (prácticamente el tamaño de una cabeza humana.

Dentro de la extensa lista de productos que nos ofrece Joordu, podemos encontrar una extensa variedad, tanto en las figuras, como en las diferentes dificultades que puedan tener éstas a la hora de darles color. De esta forma tanto principiantes como expertos de los pinceles, podrán encontrar la figura adecuada a su pericia.

Edu Musulen



MITHRIL

Primera serie limitada de El Señor de los Anillos

Esperando la película, y en el triste *impasse* de ver lo que ocurre con la licencia para los juegos, los amantes del mundo de Tolkien se pueden disfrutar de esta nueva colección de figuras esculpidas por Chris Tubb para *Mithril*, el sello sobre la Tierra Media de *Prince August*. Se trata de una serie limitada (sólo se fundirán 2.500 copias de cada figura) y como suele ocurrir en estos casos, cada personaje se venderá en cajita incluyendo un certificado de autenticidad y el número de serie. Las diez figuras representan los portadores de Anillos de poder. La colección incluye pues a: Gandalf el Gris; Saruman el Blanco; Radagast el Pardo; los Hechiceros Azules del sur y del este (Pallando y Alatar); Elrond, heraldo de Gil Galad; Isildur con el Anillo Único; Círdan, el portador del Narya; Galadriel, portadora de Nenya; y Gil galad, portador del Vilya. La escala y la calidad son las habituales de esta marca.



El Grande, la nueva ola

Desde hace unos años, en Alemania se ha ido fraguando, gracias a una base social que tradicionalmente ha apoyado los juegos de mesa, una verdadera nueva ola de juegos temáticos o de familia (no confundir con juegos infantiles). Mientras muchos pensaban que los videojuegos acabarían con los juegos de tablero (ya fueran temáticos o wargames de la escuela norteamericana), resulta que en el país tal vez más avanzado de Europa los juegos de mesa tienen más ventas que los videojuegos, y que en los años 90 el crecimiento relativo de las ventas de juegos de mesa en EEUU ha superado al de los videojuegos. Esta nueva ola de juegos temáticos alemanes, a la que se unen editoras francesas (*Tilsit Editions, Eurogames*) y norteamericanas (*Riogrande Games, Avalanche Press*, y esto no ha hecho más que empezar), era hasta hace poco casi absolutamente desconocida para los aficionados españoles, o al menos inaccesible para la gran mayoría de ellos. Pero no desesperemos. Ya están aquí.

Joaquín Mejía

Antes de seguir adelante y coger velocidad, recapitulemos: ¿qué es un juego temático? Pues, si queremos una definición mínima, un juego de mesa para varios jugadores de mecánica sencilla o medianamente compleja al que se le da un marco histórico o ficticio, un «ambiente», que dota de personalidad al juego y en el que la mecánica del mismo se desarrolla con fluidez y coherencia. Junto a los juegos temáticos, han cobrado también nuevas formas y vitalidad los juegos abstractos (compuestos generalmente con piezas de madera) y los juegos de cartas no coleccionables.

Vamos a intentar poneros al día de toda esta avalancha desde las páginas de esta sección, dedicada como sabréis a todos los juegos de tablero. Empezaremos hablando de los juegos de la la firma norteamericana **Riogrande Games**, dedicada de lleno a la edición en inglés de juegos temáticos, abstractos (de madera) y de cartas. Desde ya y hasta las Navidades, está prevista una salida progresiva al mercado español de todo el extenso catálogo de **Rio Grande**, siempre con componentes en inglés y reglas en español. Entre la primera andanada de juegos ya disponibles en nuestro país, llama la atención poderosamente uno de ellos: **El Grande**. Se trata de un juego de ambientación en la España del s. XV que viene avalado por un éxito comercial muy notable, además de haber merecido los más célebres galardones alemanes del mundo del juego, el *Spiel des Jahres* (Juego del Año) y el *Deutscher Spielpreis* (Premio al mejor juego alemán) en 1996.

Los componentes son de excelente calidad gráfica y material. Dentro de la caja encontramos un tablero plegable montado en cartón con un mapa de España dividido en regiones (vagamente relacionadas con las regiones reales), piezas de madera de colores para los jugadores y dos piezas especialmente grandes (el rey



y el castillo), además de un mazo de cartas.

Los jugadores asumen los papeles de Grandes de España, personajes poderosos que intentan extender su poder por el país. Los instrumentos de cada Grande son los llamados «Caballeros», que funcionan a modo de peones para obtener el poder en las regiones.

El juego sigue la mecánica tradicional de rondas con un turno para cada jugador, pero el orden en que se juegan los turnos puede variar de una ronda a otra. Al inicio de cada ronda, cada jugador elige una de sus (limitadas e idénticas para todos) cartas de «poder» numeradas del 1 al 13. El que haya elegido la carta de poder más alta abre el turno, y el que haya elegido la carta más baja será el último. El juego de las cartas de poder ya es una decisión importante, puesto que nadie puede jugar una carta que ya se haya jugado en ese mismo turno, y las cartas una vez jugadas se descartan para el resto de la partida. Es decir, si el primero en jugar su carta de poder elige el 13, tendrá asegurado que será el primero en ese turno, pero también sabrá que los demás jugadores (que aún conservan su «13») podrán ganarle ese puesto en rondas posteriores. Y también jugar una carta baja tiene ventajas, ya que las cartas bajas permiten preparar más caballeros para que entren al juego.

Una vez decidido el orden de la ronda, empieza el primer jugador. Primero extrae desde su «reserva» (las «provincias») hasta la «Corte» (desde donde pueden entrar al juego) el número de caballeros que le indique la carta de poder que haya jugado. La corte funciona como estación de tránsito de camino al tablero. Por tanto, si alguien juega cartas de poder muy altas al principio del juego, es posible que empiece los turnos, pero pronto se quedará sin caballeros que poner en juego.

Después el jugador debe decidir qué carta de acción elegirá de entre las descubiertas. Hay cinco montones de cartas de acciones, y sólo se descubre la superior de cada montón al inicio de cada ronda. Por un lado, las cartas dan múltiples posibilidades de eventos especiales, que van desde el movimiento del rey hasta recibir puntos por alguna región o regiones, pasando por mover caballeros propios o ajenos por el mapa, y un largo etcétera. Por otro lado, estas cartas también deciden el número de caballeros que podrá pasar el jugador al tablero desde su «corte» particular. La acción puede implementarse antes o después de la entrada de los caballeros, a elección del jugador, lo que permite astutas jugadas.

Los siguientes jugadores resuelven sus turnos del mismo modo, pero sólo podrán elegir cartas de acción que no se hayan usado y que estén descubiertas. La ronda siguiente empieza con el descubrimiento de cinco nuevas cartas de acción.

El juego transcurre de este modo durante 9 rondas. Al final de las rondas 3, 6 y 9 se realiza una evaluación completa de los puntos que obtiene cada jugador, según la colocación de sus caballeros por el territorio. Cada región otorga varios valores de puntos. El primero se otorga al jugador que más caballeros tenga en ella, el segundo al siguiente jugador en número de caballeros y el tercero al tercer jugador. Gana la partida quien haya acumulado más puntos al final de las 9 rondas.

Además de la mecánica base, hay algunas reglas más que lo hacen aún más interesante. Es de gran importancia la figura del Rey, que se coloca aleatoriamente al inicio del juego y que sólo se puede mover por medio de cartas de acción apropiadas. El Rey puede ser tanto una ayuda como un estorbo. Por una parte, no se pueden meter ni sacar caballeros de la región en la que esté el Rey, y por otra las regiones adyacentes al Rey son las únicas que pueden recibir caballeros recién llegados de sus cortes respectivas. El Rey en una región puede ser una amenaza para los jugadores que dominen las regiones adyacentes, ya que estas pueden recibir nuevos caballeros y alterarse el *status quo* de poder de las mismas. Pero también es un «seguro de vida» para el jugador que domine la situación en la región del Rey, ya que nadie le podrá disputar el control de la misma. Sin embargo, el la posibilidad de mover el Rey existe en todas las rondas, de modo que la estrategia de juego varía constantemente y obliga a delicadas decisiones.

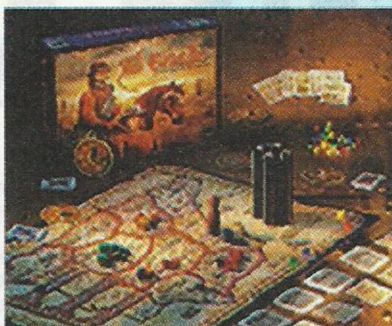
Otra característica importante del juego es el «Castillo», una torre de madera que

no pertenece a ninguna región (aunque parece estar situado en las Baleares). Siempre se pueden meter caballeros al Castillo en lugar de llevarlos a alguna región. En las evaluaciones, el Castillo otorga puntos como las demás regiones, pero tiene la virtud añadida de que sus caballeros se pueden enviar entonces a cualquier región de España, alterando posiblemente el orden de poder que hubiera en ese momento. Así que, aunque pienses que eres el amo y señor de una región, es posible que te la arrebaten caballeros de otro jugador llegados del castillo y pierdas de ese modo los puntos que pensabas recibir.

A modo de conclusión, podemos decir que **El Grande** ofrece la justa medida de estrategia y diversión. La sencillez de sus reglas lo hacen accesible a todos los públicos, pero la sutileza de las decisiones que constantemente debes tomar durante la partida lo convierten en un verdadero clásico. Además, el factor suerte es prácticamente inexistente: todo se deriva de las acciones de los jugadores. Si pierdes en todas las partidas, no sirven las excusas como «hoy no es mi día» o «siempre tengo mala suerte».

Prueba final del éxito de este juego es la próxima aparición en inglés (con reglas en castellano) de *El Grande Expansion*. En ella se incluyen las dos expansiones aparecidas hasta el momento en alemán (*King & Intrigant* y *Great Inquisitor & Colonies*). Con la primera tenemos un nuevo mazo completo de cartas. Desaparece la distinción entre cartas de poder y de acción, y las nuevas cartas combinan ambas características. Cada jugador juega sus cartas al inicio de cada nueva ronda, y las cartas jugadas determinan el orden de los turnos. Pero además de establecer el orden de los turnos, las cartas jugadas contienen la acción que cada jugador ha elegido. De este modo cada jugador elige libremente su acción para cada turno. Pero aún falta otra vuelta de tuerca: los jugadores que hayan jugado las cartas más alta y más baja (denominados, respectivamente, el «Rey» y el «Intrigante») no pueden ejecutar las acciones que hayan elegido. El juego cobra una nueva dimensión estratégica y es algo menos impredecible, pero es necesario jugar más de dos jugadores.

La segunda parte incluida en *El Grande Expansion, Great Inquisitor & Colonies,* incorpora 4 nuevas regiones (América, Francia, el Mediterráneo y la «Flota Española») con funciones especiales, y la figura del Gran Inquisidor. Sus características básicas son las siguientes. Francia: los jugadores pueden colocar caballeros en ella normalmente, pero hay un límite máximo de 3. Además, el jugador que haya colocado el primer caballero en Francia gana puntos extra por que se le considera embajador, y el segundo caballero



en llegar a Francia tiene la categoría de emisario. América y el Mediterráneo: son regiones normales, pero hay cartas de acciones que permiten colocar en ellas mercancías y oro. Si un jugador coloca uno de sus caballeros en una de esos cargamentos y consigue volver después a España, su jugador obtiene puntos extra adicionales. Además, el primer caballero en llegar a América concede a su jugador el título de Virrey, lo cual da puntos extra. La Flota Española: es necesaria para transferir caballeros desde España a las Colonias y volver desde ellas. Los caballeros pueden pasar a la Flota si el Rey está en una región de costa. El jugador que coloque un caballero en la posición de Capitán de la Flota también recibe puntos extra.

También es muy importante la figura del Gran Inquisidor. Con ella recibimos nuevas cartas de acción que forman dos montones nuevos. Puedes traer al Gran Inquisidor a tu corte por medio de una de ellas, y de ese modo ganas el control de los cinco caballeros que pertenecen al Inquisidor, que pasan a considerarse como si fueran tuyos. Además, tener al Gran Inquisidor en tu corte te da ciertas ventajas en otros momentos del juego.

Con esta expansión las posibilidades del juego aumentan aún más. Un solo caballero puede ser mucho más importante que antes, ya que puede proporcionar puntos extra trayendo oro y mercancías o consiguiendo algún puesto político. El poder llevar caballeros fuera de España da una nueva dimensión al juego. Además, puede jugarse perfectamente con sólo dos jugadores si no se encuentran más oponentes.

Como vemos, la expansión del juego no hace sino reafirmar un éxito cantado. Esperemos que este desembarco de juegos temáticos sea recibido en nuestro país de acuerdo con su calidad. Por fin tenemos el tipo de juego que puedes jugar con la novia, la mujer, el cuñado, los primos, los amigos (¡de ambos sexos!, y tanto si son «jugadores» como si no), pero sin que ello nos cree remordimientos del tipo «¡vaya juego más simplón! ¡es más tonto que el mecanismo de un chupete!». Y pasar ampliamente del autismo lúdico informático.

Seguiremos informando...

SILENCIO SE JUEGA

novedades recientes o inminentes



Muchas Noticias

Dos buenas noticias ocupan esta breve introducción. La distribución y traducción por parte de *El Viejo Tercio* de los juegos de *Columbia Games*, que nos aportarán con fluidez los juegos de esta clásica empresa americana. Wargames sencillos, elegantes y muy flexibles que harán las delicias tanto de los veteranos como de los potenciales nuevos jugadores. La reaparición en las tiendas de los prestigiosos *The Gamers* es otra buena noticia con la que empieza este otoño. Como sabréis, *The Gamers* decidió hace unos años vender sólo directamente al comprador final. Esto, como es lógico, provocó que sus juegos desaparecieran de las tiendas especializadas, y con ello se perdió parte de su venta (en especial en Europa). Afortunadamente, esta política ha cambiado y en estos momentos ya cuentan con nuevos distribuidores, gracias a esto ya podemos adquirir sus clásicos o sus últimas novedades en nuestras tiendas favoritas.

Joan Parés

AVALANCHE PRESS LTD

The Great War at Sea vol. VI: U.S. Navy Plan Black: 1922 Naval War in the Caribean

Juego operacional y táctico de la guerra naval hipotética que los estados mayores norteamericano y alemán preveían en el Caribe en caso de que los alemanes vencieran la 1ª Guerra Mundial. Incluye algunos de los grandes buques de ambos países que nunca llegaron a construirse, además de grandes buques de las marinas de Brasil y Argentina, e incluso los hipotéticos acorazados mejicanos. Emplea las reglas del sistema *The Great War at Sea*. 210 fichas, un mapa estratégico de 45x55 y otro táctico de 67x67, libro de reglas (en castellano) y libro de escenarios con nuevas reglas aéreas.



Eylau

"7 de febrero de 1807: la invicta *Grand Armée* choca con el potente ejército ruso del general Bennigsen en las nieves de Prusia Oriental". Tercer título de la serie *Eagles of the Empire*, ideal para jugar grandes batallas en un espacio y tiempo razonables. Unidades tipo brigada-división, mapa zonal. Nueva versión de unas reglas sencillas pero con todo el sabor de la guerra de la época, traducidas al castellano.

Panzer Grenadier
Platoon Level Combat in WWII

Nuevo juego y sistema táctico con unidades tipo sección ("platoons") en la 2ª G.M.. El primer juego de la serie se centra en el Frente del Este. Las fichas son de una calidad que marcará una nueva etapa en el arte gráfico de los wargames. 495 fichas de tamaño grande, ocho mapas geomórficos rígidos plegables de 28x43, reglas (en castellano) y numerosos escenarios

Second World War at Sea, vol. I:
The Solomons

La encarnizada lucha por Guadalcanal y el resto de las Islas Salomón marcaron uno de los más gloriosos capítulos de la historia de la marina norteamericana. Ahora te toca a ti ponerte al mando de los escuadrones. Incluye todos los buques norteamericanos, australianos, neozelandeses y japoneses que participaron. Más de 40 escenarios recrean la campaña de 1942-43 por el control de Guadalcanal y Nueva Guinea. 420 fichas, 1 mapa operacional y 1 mapa táctico. Reglas en castellano.

Second World War at Sea, vol. II:
Battleship Bismarck

Numerosas fuerzas alemanas de superficie consiguen pasar al Atlántico norte para cazar mercantes aliados desde 1940 a 1942. Más de dos docenas de escenarios recrean los numerosos "raids" de cruceros, acorazados de bolsillo, cruceros de batalla y el mismísimo Bismarck. La Home Fleet británica es mucho más poderosa, pero el Atlántico Norte es un lugar perfecto para esquivarla. Incluye los buques estadounidenses que acechaban a los buques alemanes desde mucho antes de que empezara la guerra. 350 fichas, 2 mapas operacionales y 1 mapa de batalla.

CLASH OF ARMS

Fear God & Dread Nought

Llega finalmente el equivalente de *Command at Sea-Harpoon 4* para la 1ª Guerra Mundial. Será un juego completo, incluyendo 420 fichas de barcos a todo color, 140 fichas de aviones y marcadores, además de un libro de reglas de 128 páginas, un anexo de datos de 128 páginas, y un libro de 96 páginas con más de 40 escenarios.

Player's Handbook for Fear God & Dread Nought

Se editará simultáneamente con el juego. Compilación en 32 páginas de todas las tablas y diagramas necesarios para jugar. Ayuda similar a los *Player Handbooks* de *Command at Sea* y *Harpoon 4*.

COLUMBIA GAMES

Columbia Games fabrica wargames sencillos y elegantes (con fichas de madera en lugar de las típicas de cartón), y wargames de cartas. Estos son sus productos actuales:

Victory

Victory es un juego de estrategia excitante y rápido. Te pone el mando de una fuerza de unidades aéreas, navales y terrestres sobre unos mapas que se pueden acoplar de múltiples maneras. *Victory* estimula a los jugadores a planear la composición de sus propias fuerzas armadas. Cada jugador reparte su presupuesto entre fuerzas de tierra, mar y aire. Puedes elegir entre más de diez tipos de unidades basadas en el nivel tecnológico de la 2ª G.M. Es un juego fácil de aprender, pensado para jugar al poco de abrir la caja. Incluye cuatro mapas geomórficos, 100 piezas de madera con sus correspondientes etiquetas, reglas (en castellano) y escenarios. Las posibilidades de expandir el juego son ilimitadas.

Expansiones para Victory:
- Mapas. Packs de mapas de distintos terrenos, ideales para ampliaciones o diseños propios.
- Piezas. Hasta 9 packs de 50 piezas con diferentes colores y etiquetas.
- Marcadores. *WWII Logistics Set*. Fichas troqueladas de aeropuertos, Mulberries marcadores de destrucción, fábricas específicas para cada tipo de producción, y nuevas reglas.

East Front



Pocos occidentales nos damos cuenta de lo que se jugó en las estepas de Rusia: los soviéticos combatieron y derrotaron a la fuerza principal del ejército alemán. *East Front* es una elegante simulación de aquel frente. Mapa de 55x85 cm, 120 piezas de madera, reglas de mando, sistema de producción, etc. Incluye ocho escenarios y las reglas están traducidas al castellano.

Volga Front

El 31 de enero de 1943, el 6º Ejército alemán se rindió al Ejército Rojo en Stalingrado. Aquello marcó el punto de inflexión de la guerra. ¿Qué había salido mal? Tras el invierno de 1941-42, la Wehrmacht lanzó una ofensiva contra dos objetivos principales: los pozos petrolíferos de Bakú, en el sur del Cáucaso, y la ciudad de Stalingrado, para cruzar el Volga y subir hacia Moscú por la espalda. En realidad el primer objetivo era excesivo, y la distracción de esfuerzos que conllevó provocó la derrota alemana. Pero todo pudo haber sido distinto. Mapa de 28x85, seis escenarios, etc. Para jugar es imprescindible poseer *East Front*.

West Front

El 9 de julio del 7º Ejército norteamericano de Patton y el 8º Ejército británico invadieron Sicilia, el primer paso para la liberación de Europa. Tras un año de lucha, los aliados invadieron Normandía el 6 de junio de 1944 en la más arriesgada y decisiva operación de la guerra. *West Front* contempla esos dos años decisivos en los que una pequeña fracción del ejército alemán debía defender 4.500 Km de costa. Reglas traducidas al castellano.

Med Front



En 1936, en España estalló la primera chispa entre el fascismo y la democracia. Tras tres años de guerra, la victoria de Franco impulsó a Hitler a embarcarse en una guerra a mayor escala. Tras la invasión de Polonia, Italia invadió Egipto desde Libia, donde se las vería con tropas acorazadas británicas. Alemania envió a Rommel con un cuerpo panzer a África, lo que llevó a dos años de campaña variable, marcada por los problemas de abastecimiento. Tras la victoria aliada de El Alamein y los desembarcos en Marruecos y Argelia, el destino de las tropas del Eje quedó sellado. *Med Front* incluye la Guerra Civil Española y la Guerra en el Desierto, jugables juntamente con *West Front* o por separado. Incluye dos mapas, 50 piezas de madera y las reglas, traducidas al castellano. Totalmente compatible con los demás juegos de la serie *Front*.

Euro Front

Euro Front es la expansión que permite montar el "megajuego" de la 2ª G.M. en todo el teatro de operaciones europeo. No es un juego independiente: para jugar es necesario poseer *East Front*, *West Front* y *Med Front*, y es aconsejable poseer *Volga Front*. Incluye unidades polacas, francesas, yugoslavas, griegas, belgas, holandesas y danesas. Las reglas de diplomacia generan infinitas variantes en los bandos y la cronología de la guerra. *Euro Front* te permite investigar todas las alternativas que puedas imaginar. Incluye 50 piezas de madera, tablas con órdenes de batalla completos, seis escenarios 1939-45 y, como no, las reglas traducidas al castellano.

CRITICAL HIT

Point du Hoc Gamer's Guide

El complemento imprescindible para el módulo *Point du Hoc*. 32 páginas de historia, consejos de juego, notas del autor y tácticas para los escenarios. Incluye 3 nuevos escenarios adicionales.

Uncommon Valor: The Battle of Iwo Jima. Entrada por la puerta grande del U.S. Marine Corps al sistema. Incluye 8 escenarios, un mapa increíble, 2 campañas y ayudas de juego. ¡Ah!, y también los marines.

DECISION GAMES

War in Europe



Reedición modernizada del clásico de *SPI*, el mayor wargame jamás editado (en una sola caja). Abarca todo el teatro de operaciones europeo y mediterráneo durante la 2ª Guerra Mundial. Unidades tipo división o cuerpo de ejército. 9 mapas de 55x85 cm. Turnos de 1 semana. Además de las fichas del juego original con las fuerzas armadas de 20 países, se incluyen 600 fichas de numerosas unidades opcionales que podían haber luchado, como unidades de artillería para todos los bandos, unidades motorizadas alemanes, marines estadounidenses, unidades adicionales soviéticas mecanizadas y de tanques o unidades acorazadas francesas adicionales. El mapa está totalmente remozado gracias al empleo de fotografías de satélites y nuevos gráficos. Las reglas incorporan todas las erratas aparecidas a lo largo de los años, más numerosas nuevas reglas opcionales y variantes. 4.080 fichas, 9 mapas de 85x55 cm, 3 Plantillas de Producción, 3 Plantillas de Refuerzos y Aire, 3 Ayudas de juego, 2 libros de reglas de 48 páginas. El juego del siglo.

Totaler Krieg

Su antecesor, *Krieg!*, recibió una calurosa acogida de la crítica y los jugadores. Esta es la nueva versión ampliada de uno de los juegos estratégicos sobre la 2ª Guerra Mundial de más calidad. El sistema básico no se ha cambiado, pero se ha añadido lo que tantos jugadores pedían: más cartas de opciones estratégicas, más variantes, más escenarios, más fichas, más reglas opcionales, más ejemplos, mejores gráficos, y un largo etcétera, entre el que destaca algo verdaderamente especial: el módulo *Dice of Decision*. Se trata de un generador aleatorio campañas que



te lleva por 25 años de la historia de Europa para crear un número prácticamente ilimitado de supuestos. ¿Y si Alemania o Rusia hubieran vencido en la Gran Guerra?, ¿y si la 2ª G. M. hubiera empezado con una democracia en Alemania?, ¿y si Francia o Italia (o incluso Alemania) fueran países comunistas? Así hasta el infinito. 560 fichas, 153 cartas, ayudas de juego, 2 libros de reglas y dos mapas de 55x85cm impresos por ambas caras. Reglas en castellano.

THE GAMERS

Burma. Operational Combat Series. Vol. VI

Burma nos traslada al conflicto chino-birmano-indio en plena jungla. Se trata de un estudio muy detallado de este poco conocido teatro de operaciones de la 2ª Guerra Mundial. En la jungla de Birmania, el Ejercito Imperial Japonés intenta abrir una ruta hacia la India. La ofensiva se detiene en las batallas de Kohima e Imphal. En el norte de Birmania se desarrollan violentos combates, ataques y contraataques. Burma aporta a *OCS* las operaciones de infantería en terreno abrupto. Es un teatro de operaciones muy diferente a cualquier otro de la 2ª GM, con suministros por mulas o elefantes, operaciones aéreas, fuego de apoyo restringido, operaciones de infiltración y combate en las zonas más duras del mundo. Todo esto ofrece a los jugadores unas partidas donde su habilidad, agresividad y buen uso de pequeñas fuerzas terrestres y aéreas les conducirá a la victoria. 840 fichas, 2 mapas y la "Versión.3.0" del reglamento de *OCS*.

Gazala.Standard Combat Series. Vol. VI

Gazala cubre la batalla del mismo nombre acontecida en mayo de 1942. La escala del mapa es de 1 milla por hexágono y cada turno representa 2 días de combate. El mapa cubre el área alrededor y al este de Tobruk. 560 fichas, dos mapas y cinco escenarios.

GMT

Veni, Vidi, Vici

Módulo para *Caesar*. Dos nuevas batallas de César contra los pontos: Nicópolis y Zela. Mientras César estaba en Alejandría con Cleopatra, su lugarteniente, Domiciano, se ve en problemas en Asia Menor con Farnaces, Rey de los Pontos. César acude rápidamente en su ayuda y le devuelve el golpe a Farnaces. Como el propio César dijo en sus despachos: "Vine, vi, vencí.". 60 fichas.

Cataphract: Justinian's Reconquest of Rome, 528 to 565 AD

Octavo volumen de la serie *Great Battles of History*. Abarca la época de la reconquista de Roma por Justiniano. Incluye todas las grandes batallas de entonces contra enemigos que van desde los persas (Dara y Callinicum) hasta los vándalos (Tricameron), pasando por la larga lucha contra los ostrogodos (Cassilinum y Taginae o Busta Gallorum). El ejército romano ya no es el de los primeros siglos, poco queda de las antiguas legiones. En su lugar, el gran Belisario, jefe militar de las fuerzas de Justiniano, basa su fuerza en la polifácetica caballería catafracta, compuesta por jinetes acorazados y por arqueros. En todos los ejércitos del momento la preeminencia de la caballería es total. Todas las batallas son de una escala moderada y no requieren más de 3-4 horas de juego. Se incluye como regalo la batalla naval de Sena Gallica, donde los romanos rompieron el bloqueo ostrogodo de Ancona. Se usan las reglas de *War Galley*, pero aparece una nueva embarcación, el dromon, que será el buque mediterráneo básico hasta la llegada del 2ª Milenio. Y no acaba ahí el contenido del juego: también se incluye un juego de campaña completo de la reconquista de Justiniano. Todo el conjunto ha sido creado, cómo no, por Mark Herman y Richard Berg. Contenido: 2 mapas impresos por ambas caras, 3 planchas de fichas, reglas y ayudas, en castellano.

Salamis

Módulo para *War Galley*. Tres nuevas batallas (entre las que destaca Salamina). 220 fichas (204 de ellas son galeras, trirremes, birremes y pentakontoros), y un pequeño mapa que representa el estrecho de Salamina.



GRD

Over There

Segundo juego de la serie *The Great War*, retoma la guerra en el momento en que termina *March to Victory*. Incluye mapas del frente occidental, del teatro de operaciones africano y de la frontera EEUU-México. 2.800 fichas representan los "nuevos" ejércitos de las naciones en guerra. El conjunto se redondea con los obligados Órdenes de Batalla de un nivel ya visto en *March to Victory*, más reglas suplementarias para el final de la guerra.

MOMENTS OF HISTORY



Army Group North Strikes Back: Operation Doppelkopf 1944

La 2ª Guerra Mundial está cerca de su fin, pero los alemanes aún pueden hacer mucho daño. Juego operacional con tropas acorazadas. Excelente mapa de Joe Yust. Utiliza el sistema de *Turning the Tables*. Retractilado.

Tunisia 1943: Frühlingserwachen

Nuevo trabajo de Dirk Blennemann. Emplea el sistema de juego utilizado en *Triumphant Foxy Piercing the Reich*: realista, jugable e intenso. Un mapa, 370 fichas, dos libros de reglas, ayudas de juego.

Royal Tank Corps – Cambrai 1917

¿Te gustó *Breakout Normandy*? Pues sigue leyendo. Reglas sencillas, una situación excitante y una dura batalla. Primero atacan los tanques británicos, luego los alemanes contraatacan. El mapa es una foto aérea a color con áreas de movimiento. Mapa rígido plegable. Fichas impresionantes, de un nuevo diseñador.

Y NO LLEVAN SELLO

NOVEDADES



Fútbol a la Carta (FAC): Bienvenido a la Liga de las Estrellas.

Como apuntábamos en el anterior número de Líder, ya está aquí el nuevo juego de cartas coleccionables del Taller de Juegos. Un juego de creación nacional, con el que podremos disfrutar de todas las emociones del fútbol, sin tener que pagar engorrosas plataformas digitales, ni nada por el estilo. La propuesta es así de sencilla, disputar un partido de fútbol con un amigo y sin salir de casa. Si eres de los que siempre te ha gustado un determinado jugador, que curiosamente milita en tu equipo rival, ahora es el mejor momento para ficharlo y, además, nadie te pedirá licencia de entrenador, ni tendrás que rendir cuentas con presidentes o impacientes aficionados. Taller de Juegos parece que ha creado un juego que combina todos los elementos que hacen del fútbol el deporte rey, con los factores más lúdicos y entretenidos de los juegos de cartas. Ahora solo falta que hagan contratos millonarios para los mejores jugadores de este brillante Fútbol a la Carta.

Alex Vila

Para disputar un partido serán necesarias un total de 62 cartas por baraja, o mejor dicho por equipo. Una carta que será la que represente al club con el que vas a jugar, 16 correspondientes a los miembros integrantes de tu plantilla (ten en cuenta que expulsiones y sustituciones también están presentes en el desarrollo del juego), y 45 cartas repartidas entre Ataque, Defensa, Evento y Flash. El número de cartas de este tipo, que incluiremos en nuestra baraja, vendrán limitadas según las reglas de juego y del equipo con el que participemos. Esta selección, será vital para determinar la filosofía de juego que desarrollará el equipo. Podrás optar por un estilo conservador a la italiana o un juego ofensivo como el del Barça del Dream Team.

La primera entrega finalmente consta de 363 cartas, que quedan divididas de la siguiente forma:

MÁLAGA
3.500 MILLONES
AÑO DE FUNDACIÓN 1928
NÚMERO DE SOCIOS 15.000
ESTADIO La Rosaleda
CAPACIDAD 45.000 espectadores
DIMENSIONES 102 x 70
Palmarés: 21 temporadas en Primera, 31 en Segunda, 3 en Segunda B y 5 en Tercera División
Reglas a aplicar: Una vez en cada parte puedes buscar una carta en tu baraja estratégica, ponerla en tu mano y barajar de nuevo la baraja

20 cartas de equipo

Correspondientes a los 20 equipos que disputan la Liga de Fútbol Profesional. La elección de equipo es la primera decisión importante que deberemos realizar antes de comenzar a jugar, ya que dependiendo del club al que vayamos a representar tendremos unos bonus o unos malus. Por ejemplo si eliges a la Real Sociedad, no podrás alinear a más de dos jugadores extranjeros o si eliges al Valladolid y tu rival posee un presupuesto anual superior, tus jugadores ganarán un +1 en potencia durante todo el encuentro.

Miguel Á. Carrilero
'MICHEL II' 330 MILL.
DELANTERO
Remate 7
Técnica 6
Potencia 7
Agresividad 7
Madrid • 18.07.77 • Altura: 1,88 m
Peso: 85 kg
Equipos: Rayo B (97-98), Peñafiel (97-98) y Rayo (1998)
Palmarés: Internacional en casi todas las selecciones inferiores
Ariete de fuerza que arrolla en el área rival

180 cartas de jugadores

Se han intentado recopilar a los 180 jugadores más carismáticos o representativos de cada uno de los clubes, que forman la Liga de Fútbol Profesional. En estas cartas aparecen las características de los jugadores, que irán desde 0 hasta 10, divididas de la siguiente forma: Remate (Parada en el caso de los cancerberos), Técnica, Potencia y Agresividad. A parte aparece la cantidad, en millones de pesetas, en la que está tasado el jugador, una ficha con sus datos, palmares y la típica foto de cromo, con una frase que define las principales características del jugador. Si algún fichaje de última hora no aparece en esta primera entrega, que no cunda el pánico por que el juego contará con futuras ampliaciones.

ATAQUE
Carrerón
Es el resultado de un pase largo o en profundidad defectuoso, al que difícilmente se llega
ATAQUE
Si el futbolista con el balón tiene potencia igual o ≥ a 7, muévelo a la delantera y tendrá +1 al siguiente remate
REMATE
+2
+1
A R

163 cartas de jugadas

48 de ellas correspondientes a jugadas de carácter ofensivo. Estas cartas serán utilizadas en beneficio, lógicamente, del jugador atacante. Gracias a ellas conseguiremos bonificaciones a la hora de conseguir nuestro objetivo, el gol. Por ejemplo si jugamos la carta *Pase en Profundidad*, que tiene una dificultad de Técnica de 14, esto significa que sumando la Técnica del pasador más la del receptor han de dar un resultado igual o superior a 14, si es así el receptor de dicho pase ganaría un +2 en el remate. Si ese mismo remate se efectuara desde la segunda línea de ataque el bonificador quedaría en +1. Para hacer más ameno el encuentro os recomendamos que hagáis selección con el mayor número de cartas de este tipo ya que no existe ni máximo ni mínimo a la hora de incluirlas en tu baraja

DEFENSA
Entrada asesina
Una acción sin sentido que suele acarrear la expulsión y una lesión importante del jugador "cazado"
DEFENSA
PARADA
Parada + 3
D P

25 para las jugadas defensivas. Con ellas dificultaremos que el jugador atacante marque. Por ejemplo empleando la carta de *Telaraña*, conseguiremos que si el atacante remata acto seguido, tenga un –2 y en el caso que ya hubiera realizado el remate tu portero obtendrá un +2 en su habilidad de Parada. En tu baraja deberás contar con un mínimo de siete cartas y un máximo de nueve dependiendo los colores que defiendas

EVENTO
Exhibición
Reglas a aplicar en el juego
El futbolista suma 1 a todas sus características durante el resto del partido
Un jugador está en estado de gracia y brinda una auténtica exhibición de juego

45 cartas correspondientes a Evento. Dentro de estas cartas encontramos la Furia Española que sube +1 la agresividad en los jugadores nacionales, o la carta de *Exhibición*, que consigue subir las características de un jugador en un punto durante todo el partido. Estas cartas se han de jugar exclusivamente al inicio de un turno de juego y sus efectos pueden terminar en el momento del descanso o si es replicada por otra carta de Evento. Podrás incluir un máximo de 18 eventos en tu mazo.

45 cartas de Flash. Estas cartas se pueden jugar en cualquier momento del partido y sus efectos son inmediatos. Si las modi-

FLASH
Carambola
Reglas a aplicar en el juego
Suma 2 a un remate que se acabe de realizar
Todos los goles son válidos, hasta los conseguidos como resultado de una carambola

ficaciones que realizan los Eventos prolongan su duración al menos durante un periodo del juego, las de Flash tan sólo modificaran una jugada. Una de las más curiosas, dentro de este grupo, es la carta de Carambola, que representa los típicos y liosos rebotes que se pueden producir en alguna de las dos áreas de juego, gracias a ella el lanzador del remate disfrutará de un +2 para conseguir el gol. Al igual que en Eventos, las cartas de Flash están limitadas en 18 por jugador.

Su sistema de juego es francamente sencillo, con tan solo ojear las instrucciones y siguiendo los textos explicativos que aparecen en todas las cartas ya podremos disputar de nuestro primer partido. Para poner en juego una carta de ataque o bien de defensa, esta contará con una dificultad, que tendrá que superarse sumando las características de los jugadores implicados, para conseguir la jugada también podemos utilizar las cartas Flash, que nos otorgarán bonificaciones que no facilitaran el éxito y aportaran más dificultad a la acción del rival. Durante el juego nos podemos encontrar en fases de auténtica tensión, como el lanzamiento de una pena máxima o el hecho de dejar en manos del azahar que jugador verá una cartulina amarilla, ya que en según que casos podría llegar a ser la segunda y dejar a tu equipo con un jugador menos. El hecho de conseguir un gol, en ocasiones puede llegar a ser tan sencillo, o complicado, como en un partido real. El atacante puede tener todos los números para conseguir un tanto, pero en ese momento el defensor aplica una carta de Flash o de jugada defensiva y enviar tu remate, de forma inverosímil a saque de esquina. En fin como podréis comprobar todas las emociones de un encuentro de fútbol tradicional, se pueden llegar a recoger en los aproximadamente 15 minutos que dura una partida de FaC.

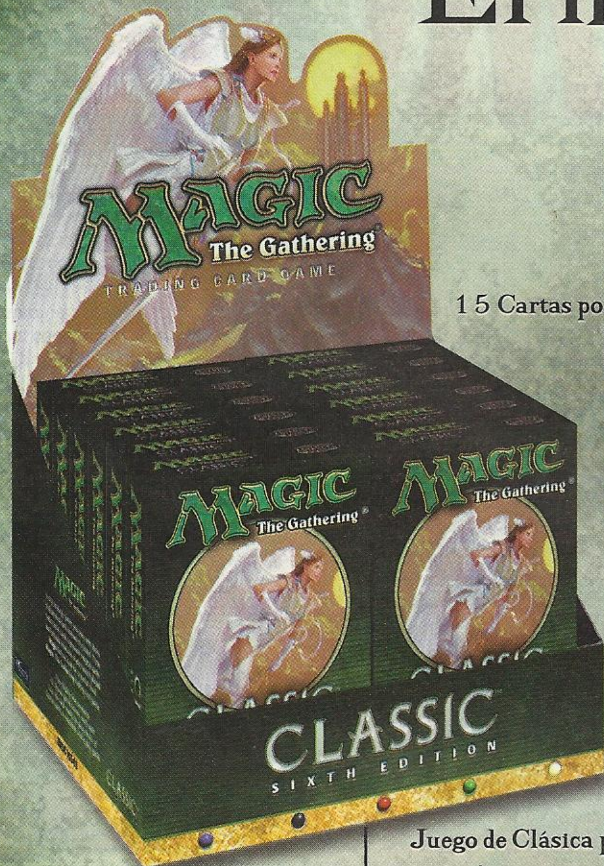
LA CRÓNICA DEL DERBY

En esta misma redacción, se dio un curioso caso y que nos parece interesante comentaros para que os hagáis una idea de lo jugable que es FaC. Dos de los miembros encargados de probar el juego, de los cuales no daremos nombre para no hundir más el dedo en la llaga, protagonizaron el primer Barça-Madrid de la temporada. Digamos que Van Gal ganó a Toshak, bueno mejor dicho le colocó una "manita", vaya que le endoso un 5-0. Desde ese momento se han ido produciendo tarde si y tarde también continuas revanchas, llegado el punto que para que trabajen un poco les hemos tenido que esconder las cartas. Desde luego el juego es un rato entretenido.

CLÁSICA™

SEXTA EDICIÓN

El nombre lo dice todo.

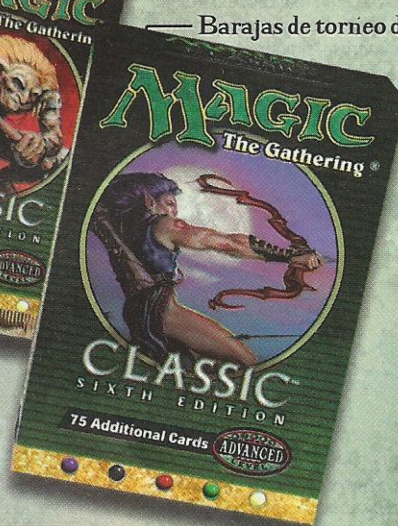


Juego de Clásica para 2 jugadores

15 Cartas por sobre



Barajas de torneo de 75 cartas

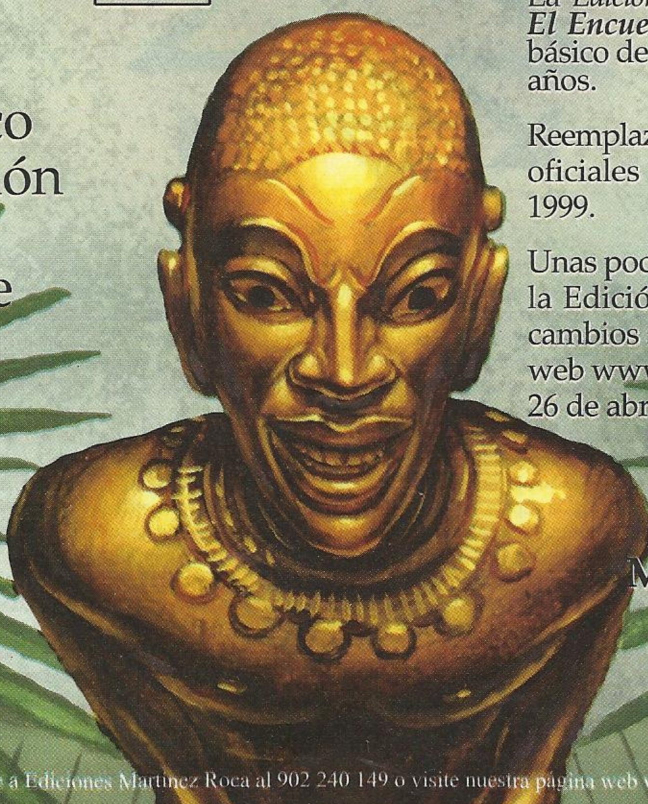


La *Edición Clásica*™ (Sexta Edición) de ***Magic: El Encuentro***® será el conjunto de cartas básico de **Magic**® durante los próximos dos años.

Reemplazará a la *Quinta Edición*™ en torneos oficiales a partir del primero de junio de 1999.

Unas pocas reglas se han simplificado para la Edición Clásica (Sexta Edición). Estos cambios se pueden encontrar en la página web www.wizards-europe.com a partir del 26 de abril.

Un juego clásico merece una edición clásica.
Y eso es lo que hemos hecho.



Juega un clásico.
Magic: El Encuentro.

Magic The Gathering

Wizards of the Coast



Para más información, llame a Ediciones Martínez Roca al 902 240 149 o visite nuestra página web www.wizards-europe.com



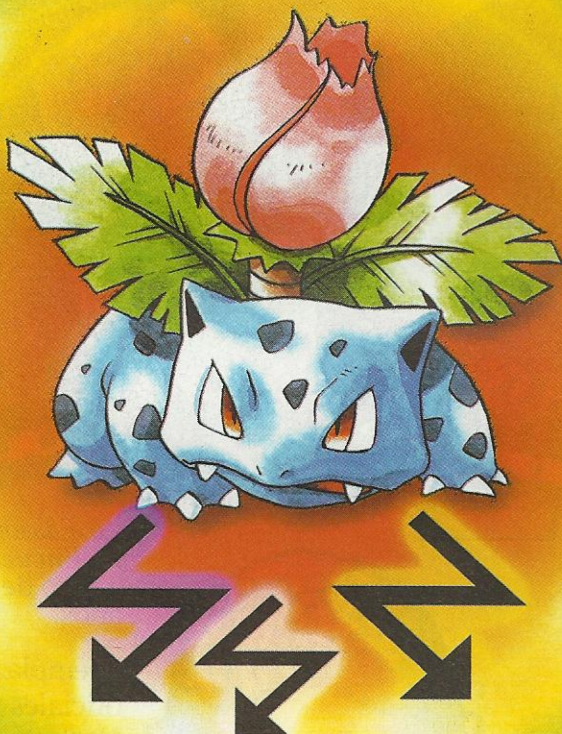
CUERPO A TIERRA LLEGA... POKÉMON



Quien más y quien menos recordara la moda de los célebres Tamagochi. Esas mascotas virtuales, a las que había que dar de comer, poner a dormir, medicar en caso que lo necesitaran, etc. Todos estos esfuerzos eran realizados para que al cabo de algún tiempo decidiera que era hora de morirse, sin que el pobre cuidador entendiera el porqué. En Japón



cuando saltó la moda del bichito en cuestión, fue versionado de todas las maneras posibles, que si un perro, que ahora un gato, un dinosaurio, un extraterrestre e incluso un monstruo luchador. Y este último es el que nos centra, el luchador. Un buen día un inocente Tamagochi, cayó en manos de algún demente, que en Japón hay unos cuantos y decidió reconvertir la mascota virtual de muchos niños en un extraño monstruo, al que había que adiestrar en el noble arte del combate cuerpo a cuerpo. No contento con esto, estos *Tamachungos* fueron diseñados para que se pudieran acoplar entre ellos. De esta forma tu mascota podía combatir con la de tus compañeros. Ese fue el nacimiento de los Pokémon.





Mirándolo así parece una interesante forma de darle una interactividad al simplón artilugio, pero la cosa se fue extendiendo y ganando en popularidad. Como de costumbre los Norte Americanos decidieron que ellos también querían jugar con el invento de los japoneses. El resultado final, parece que se ha salido de toda lógica. Un manga de Pokémon que ha arrasado en Japón y Estados Unidos, del cual estamos a la espera en España ya que parece ser que Antena 3 a adquirido los derechos de difusión. Dos versiones diferentes para consola, concretamente para las de la casa Nintendo, una al más puro estilo Street Fighter y otra en plan arcade de toda la vida. Y lógicamente un juego de cartas coleccionables que es el motivo de este artículo.

En Estados Unidos la llegada de Pokémon CCG, ha sido en plan huracán. Directamente al número uno, desbancando, ahí es nada, al todo poderoso Magic: The Gathering. Pero por ese lado los señores de Wizards of the Coast, tranquilos ya que el nuevo fenómeno también lleva su sello. En algunos estados de Norte América se han producido auténticas batallas campales para conseguir los preciados sobres superando todo tipo de previsiones en el aspecto ventas.

Pero ¿cuáles son las claves del éxito de este juego? . La verdad es que hasta que no pruebas el juego son difíciles de comprender. Pokémon se presenta como un juego muy sencillo, sobretodo para los asiduos de las cartas, que proporciona ratos de auténtica diversión. Las ilustraciones de las cartas son de lo más divertido que recordamos, cien por cien manga infantil (DS). Y la campaña de marketing que lleva detrás es francamente excepcional.

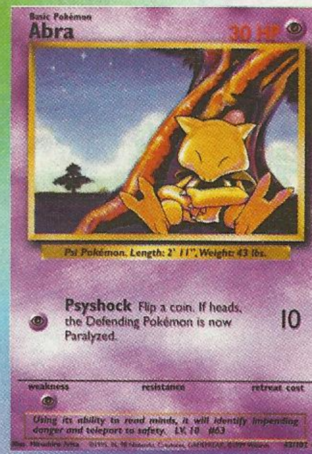
La idea es que los jugadores, se planten en medio de la arena como en los circos romanos y pongan a combatir a sus luchadores, para potenciar su habilidad de combate lo irán hinchando con las cartas de adiestramiento. El desarrollo es sencillo y en el momento que ves que tu luchador está un poco tocado lo sustituyes y a volver a empezar. Una de las ventajas que tiene este juego, es que su sistema de juego es muy similar al de Magic: The Gathering.



De momento quedáis advertidos, si dentro de unos meses vais como locos buscando cartas con nombres como Zapdos, Mewtwo o Bulbasaur.

Para el mes de noviembre Pokémon llegará a España de la mano de Taller de Juego.

Alex Vila



LÍDER 3 PRESENTA

...una historia
que un dios terrible dictó,
El drama de dos hermanos
el justo y el traidor.

Abel mezquino y cobarde
el siervo de su señor
Caín que no entro en el juego
Y que se rebeló.

¡¡¡Te maldigo!!!
Truena la voz de su juez.
Padre nuestro
que nos privó del Edén.

Caín rompió con un gesto
su yugo de esclavitud.
Huyó del ojo implacable
Llevo su propia cruz.

Perseguido...
Por quebrantar una ley.
Que no entiende
y que no cuenta con él

Sufrirás, morirás
esta es su voluntad
pero aún hay aquí
Hijos de Caín

La estirpe del fugitivo
Creció y se multiplicó.
Y el signo que los margina
Ya nunca se borró

Te maldigo
Claman los hijos de Abel.
A la diestra
de su señor el poder.

Sufrirás, morirás
esta es su voluntad
pero aún hay aquí
Hijos de Caín

Quizá los hombres seamos
A un tiempo Abel y Caín
Quizá algún día destruya
Lo oscuro que hay en mí.

El destino...
no esta marcado al nacer.
Yo he elegido
ser lo que siempre seré.....

Hijo de Caín...
...Hijos de Caín

Coordinación y supervisión...Alex Vila

DOSSIER



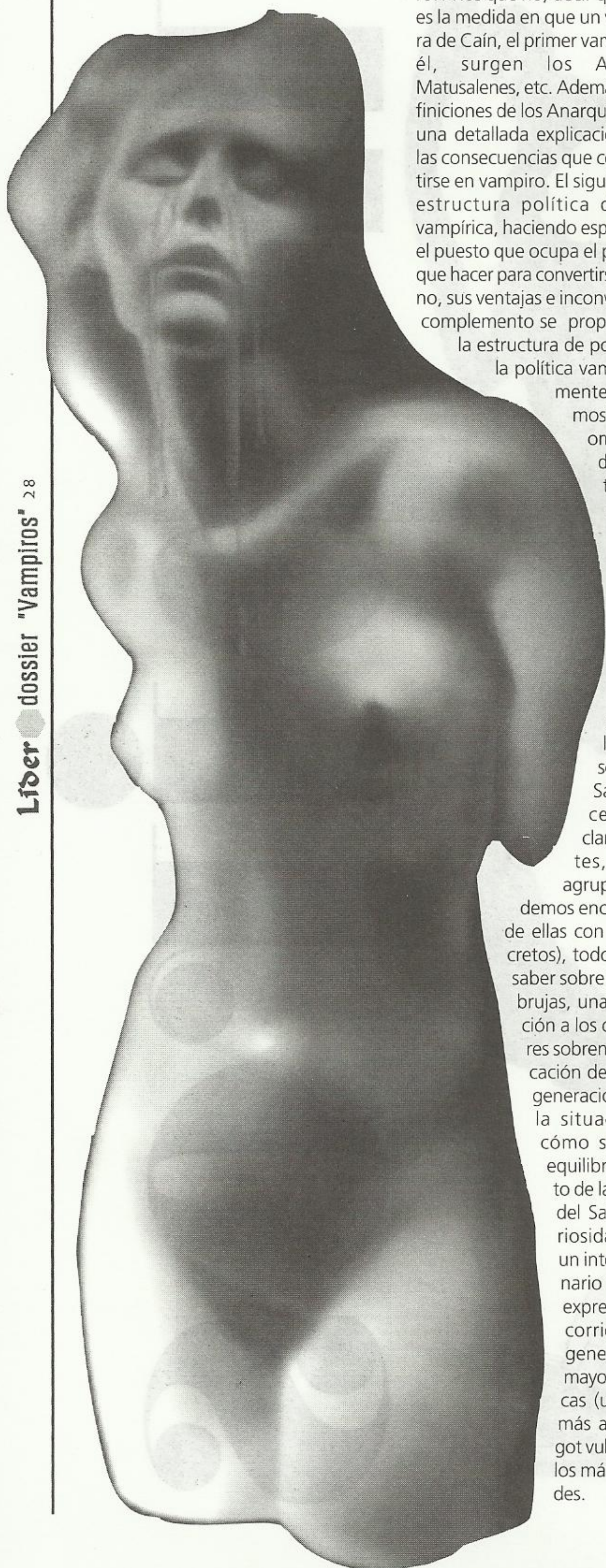
VAMPIRO: LA MASCARADA

«Bela Lugosi está muerto, y yo también. Pero los restos de Bela están pudriéndose en un ataúd de pino en alguna parte, mientras que yo puedo sentarme aquí en el balcón, disfrutar de mi bebida y contemplarte. Lo siento si suena presuntuoso, pero creo que yo salgo ganando».

Samuel Rubio

Con este texto da comienzo la tercera edición de *Vampiro: La Mascarada*. De esta forma *La Factoría de Ideas* nos presenta está nueva edición de *Vampiro*, uno de los juegos de moda en estos últimos años. En las primeras páginas, se muestra al lector qué es un vampiro; cuales de las leyendas populares son ciertas y cuales son simples historias para asustar a los niños. Aparte de una pequeña guía de los lugares donde los vampiros suelen alimentarse, con una introducción a la noche vampírica y una explicación sobre la Yihad. Además se incluye un breve reglamento para jugar a rol en vivo.

Pero vayamos por partes, dentro del libro encontraremos los siguientes bloques:



El mundo de la noche: qué o quién es un vampiro

En este apartado se describe al vampiro y sus diferentes categorías, definidas por su generación. Para los que *Vampiro* sea un viejo amigo, ya sabrán a qué me refiero. A los que no, decir que la generación es la medida en que un vampiro se separa de Caín, el primer vampiro. A partir de él, surgen los Antediluvianos, Matusalenes, etc. Además se incluyen definiciones de los Anarquistas y los Caitiff, una detallada explicación del Abrazo y las consecuencias que comporta convertirse en vampiro. El siguiente punto es la estructura política de la sociedad vampírica, haciendo especial hincapié en el puesto que ocupa el príncipe, qué hay que hacer para convertirse en uno y como no, sus ventajas e inconvenientes. Como complemento se proporciona también la estructura de poderes dentro de la política vampírica. Seguidamente, nos encontramos con las siempre omnipresentes tradiciones, que todo aquel que pertenezca a la Camarilla cuidadosamente deberá respetar... por su propio bien. Una breve explicación de qué es el Elíseo, los clanes que componen las diferentes sectas, Camarilla, Sabbat y los a veces desdeñados clanes independientes, las diferentes agrupaciones que podemos encontrar (cada una de ellas con propósitos concretos), todo lo que hay que saber sobre los cazadores de brujas, una ligera introducción a los otros tipos de seres sobrenaturales, la explicación de cada una de las generaciones existentes y la situación actual de cómo se encuentra el equilibrio de poder, tanto de la Camarilla como del Sabbat. Como curiosidad: se presenta un interesante «diccionario vampírico», con expresiones de lo más corriente (utilizadas generalmente por la mayoría), las más arcaicas (utilizadas por los más antiguos) y el argot vulgar, utilizado por los más jóvenes y rebeldes.

Los Clanes

Es en este punto dónde empezamos a saborear aquello en que nos convertiremos al sentarnos alrededor de la mesa junto a nuestros amigos, ya que aquí es donde comienza a notarse la diferencia entre la segunda y ésta tercera edición. Contamos con la completa descripción de cada uno de los clanes, donde se nos presenta a los siete clanes componentes de la Camarilla (Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere y Ventrue), los clanes del Sabbat, Lasombra y Tzimisce, así como a los cuatro clanes independientes (Assamitas, Giovanni, Ravnos y Seguidores de Set). Todo ello aderezado con una buena dosis de extensa información sobre sus formas de no-vida, qué opinan del resto, como visten, sus aficiones y un apartado que anteriormente no aparecía: Linajes. Aquí se muestra que no solo existe el estereotipo "convencional" al que la mayoría de jugadores de V*ampiro* están acostumbrados.

La creación del personaje

Paso a paso, se muestra el camino a seguir para la creación de los que serán los protagonistas en nuestras historias; empezando por el concepto, es decir, la idea de quién y qué vamos a ser en las oscuras noches en las que nos moveremos. Indistintamente de elegir el clan al que queremos pertenecer, la naturaleza, cómo es realmente, la conducta y cómo se muestra ante los demás. En el siguiente paso, y dependiendo del clan que escojamos, seleccionaremos los atributos (Físicos, Sociales y Mentales) más acordes con el perfil que hayamos trazado. Se reparten de la siguiente forma: 7 puntos para los atributos primarios, 5 para los secundarios y, finalmente, 3 puntos para los últimos. A continuación, elegimos las habilidades que poseeremos, englobadas en Talentos, Técnicas y Conocimientos. Aquí nos encontramos con algunos de los cambios de esta 3ª edición:

Se suprimen algunas habilidades, que son reemplazadas por otras nuevas. Desaparecen Actuar, Música, Reparaciones y Burocracia siendo substituidas por Expresión, Interpretación, Pericias y Academicismo respectivamente. De igual forma que en los Atributos, las Habilidades se distribuyen en 13/9/5. En esta primera selección, no se puede superar el nivel tres, ya que un mayor grado implicaría una maestría que de momento no es posible.

El siguiente paso para crear nuestro personaje será proceder a la definición de nuestras ventajas, divididas también en tres grupos: Disciplinas, Trasfondos y Virtudes. Las Disciplinas son los poderes vampíricos, el Trasfondo son todo aquello que puede sernos de utilidad: el dinero que poseemos, quienes son nuestros aliados, etc. Por último, elegimos las Virtudes, básicamente lo mas importante del juego. Son tres: Conciencia, que es la capacidad de discernir el bien del mal, Autocontrol, que define la capacidad de mantener la serenidad y Coraje, que mide la iniciativa y la determinación con la que el personaje se enfrenta a diversas situaciones. De éstas dependerán la mayoría de los rasgos que conformarán la parte Humana de nuestro personaje.

Y por último, los toques finales que dotarán a nuestro personaje de una personalidad propia. Aquí definiremos la humanidad, la fuerza de voluntad, la reserva de sangre y la repartición de puntos gratuitos, que darán el último toque, haciendo a nuestro personaje un individuo con personalidad, motivaciones, deseos y, ¿por qué no?, perversiones únicas. Estas serán definidas por los arquetipos de personalidad, atributos, habilidades, trasfondos y virtudes, su humanidad, la fuerza de voluntad, la reserva de sangre (o cómo saber si realmente está «muerto» de hambre), los niveles de salud o cuándo decidir que realmente está perjudicado. También se incluye la asignación de experiencia y consejos para que los personajes mejoren de una forma realista.

Las Disciplinas

Aquí descubrirás todo lo que querías saber y no te atrevías a preguntar. No hay duda que esta será una de las secciones más consultadas por todos, ya que Narradores y PJ's harán gran uso de ella. Aquí están descritas todas y cada una de las Disciplinas. Empezamos por el *Animalismo*, la disciplina que permite al que la posee comunicarse con los animales; sus señores absolutos son los Gangrel aunque los Nosferatu, Ravnos y Tzimisce también la utilizan. *Auspex* permite al usuario aumentar sus sentidos de forma increíble, utilizada por los Malkavian, Toreador, Tremere y Tzimisce. *Celeridad* otorga a su poseedor la ventaja de ser más rápido que el resto, la preferida por los Assamitas, aunque también gozan de sus ventajas los Brujah y Toreador. *Dementación*, disciplina única de los Malkavian, demuestra hasta que punto la locura es un arte. *Dominación*, como su nombre indica, permite dominar a otras mentes; es utilizada principalmente por los Giovanni, LaSombra, Tremere y Ventrue. *Extinción*, ¿quieres morir rápido? la mortal disciplina utilizada por los Assamitas te permitirá hacerlo en pocos segundos. *Fortaleza*, quizás la más codiciada por todo jugador ,excepto por Gangrel, Ravnos y Ventrue (ya que forman parte de sus disciplinas de clan); gracias a ella su poseedor gozará de una resistencia sobrehumana. *Nigromancia*, solo unos pocos locos osarían adentrarse en el terreno de los Giovanni: la muerte. Incluso en el Sabbat, sienten repugnancia por sus oscuras prácticas. *Obtenebración*, el aterrador poder que permite manipular las sombras de forma mortal, cuyos señores son los temibles LaSombra. *Ofuscación*, utilizado tanto por Assamitas, Seguidores de Set, Malkavian, y especialmente por los Nosferatu, a los que se considera maestros en este arte, permite manipular la percepción de los demás para permanecer invisible. *Potencia*, la formula es sencilla: a más fuerza en el ataque, más daño para el objetivo. Utilizada principalmente por los Brujah, Giovanni, LaSombra y Nosferatu. *Presencia*, magnifica la apariencia hasta niveles majestuosos, utilizada por los Brujah, Seguidores de Set, Toreador y Ventrue. Estos últimos sacan el máximo partido a esta disciplina gracias a la eficaz combinación con Dominación. *Protean*, el poder de los míticos vampiros de cambiar de forma, cuyos maestros indiscutibles son los Gangrel, aunque algunos Vástagos aprenden de ellos los secretos de esta disciplina. *Quimerismo*, el arte de la ilusión, a veces mortal, propiedad exclusiva de los Ravnos. *Serpentis*, la temida disciplina reptiliana que permite adoptar formas ofidias a los Seguidores de Set.

Taumaturgia, el arte de la magia, propiedad de los Tremere, que la protegen con gran celo, llegando incluso a cazar a todo aquel que la posea y no sea miembro del clan. *Vicisitud*, la desagradable (para todo aquel que la recibe) disciplina utilizada por los Tzimisce para moldear la carne y el hueso, tanto propio como ajeno.

Las Reglas, o como jugar a Vampiro: La Mascarada

Vampiro: La Mascarada, tiene un sistema de reglas de escasa complejidad, ya que básicamente es un juego narrativo, donde prima la interpretación y no las tiradas de dados. Así, los que busquen un juego en el que todo se fundamente en la mecánica, pueden decepcionarse (siempre hay gente que sino tira muchos dados no es feliz). Probablemente su sencillez sea uno de los motivos del éxito de este sistema de juego. Incluso si el Narrador lo cree oportuno puede omitir partes del reglamento en beneficio de una narración más coherente y en ocasiones grata. El sistema es el habitual en el Mundo de Tinieblas, el narrador otorga una dificultad a la acción, entre 1 y 10, se lanzan los dados de diez que correspondan, éxitos por un lado, pífias por otro y ya tenemos un resultado.
Curiosamente dentro de un sistema de juego tan sencillo, nos encontramos con dos posibilidades a la hora de arbitrar. Por un lado el sistema dramático, que permite tanto a Narradores como PJs dotar de más realismo a situaciones cotidianas y no tan cotidianas (persecuciones, etc.) y por otro, el sistema de combate, que además incluye todo tipo de maniobras referentes a este, desde apuntar a un blanco a usar dos armas, pasando por las patadas voladoras, agarrones, mordiscos y todo aquello que suele hacer la gente decente. Se detalla con mayor exactitud la salud, los niveles de daño, destacando la división de daño en tres niveles: contundente, letal y mortal. También se describe el letargo y las consecuencias que se derivan de él; qué es un vinculo de sangre y como funciona, sus beneficios y sus desventajas, la degeneración o cómo nuestro personaje se va alejando de su lado humano y se aproxima más a su lado bestial.
Además, algo que no podía faltar ,sobretodo para aquellos que gusten de jugar con Malkavians: los trastornos mentales. En esta edición aparecen diez, incluyendo algunos que no estaban recogidos en las anteriores ediciones; el ejemplo más claro es el Animismo Sanguinario, una idea sumamente retorcida. A continuación encontramos la explicación del deterioro (o lo que es lo mismo, qué sucede cuando un vampiro entra en letargo) y qué es la Diablerie, incluyendo una detallada exposición de como se lleva a cabo, sus beneficios y consecuentemente sus peligros. Se explican minuciosamente dos estados muy interesantes, el Frenesí y el Rötschreck, que son los momentos en que la Bestia toma el control y hace de nuestros personajes máquinas de muerte y destrucción, ya sea por furia (Frenesí) o por miedo (Rötschreck), este último normalmente inducido por la luz del sol o el fuego, que son dos de las pocas cosas que pueden exterminar a un vampiro. Si estos dos estados permiten salir a la Bestia, la Golconda hace exactamente lo contrario, elimina a la bestia junto con sus necesidades, anulando en cierta forma la maldición de Caín.

La historia: desde el principio hasta nuestros días

El recorrido de este apartado dista desde Caín hasta nuestros días, dando un breve repaso a la historia de los vampiros. Gracias a él podremos entrar en la historia y descubrir la primera ciudad averiguando el cómo y porqué de la caída de Cartago, observar la Edad Oscura donde los vampiros caminaban junto a los humanos sin traba alguna, el Renacimiento, donde la Mascarada alcanzó su máximo apogeo, el esplendor del siglo XVII, la colonización del Nuevo Mundo, la Edad del Vapor, donde el mundo científico sustituyó al sobrenatural, y finalmente el siglo XX, donde los vampiros están en proceso de extinción, debido a que la sangre se va diluyendo, y a la Yihad, la lucha por la supremacía entre los Vástagos, donde los más antiguos, no dudan en utilizar en ella todos los medios a su alcance, por crueles que sean, para enfrentarse a la inminente llegada de la Gehena, el despertar de los antiguos. Según se dice, estos y el propio Caín, librarán una batalla de proporciones gigantescas, que tendrá como principal consecuencia la destrucción de la humanidad.

La Narración, o como desarrollar una crónica

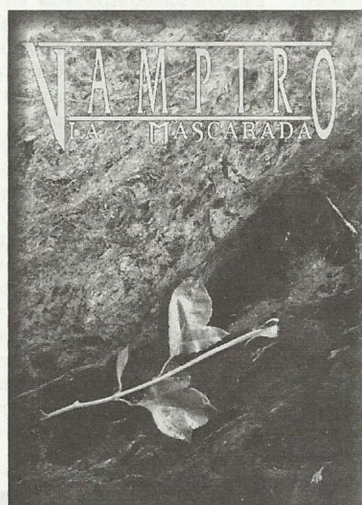
No sabes como hacerlo. Lo has intentado decenas de veces. Pero por desgracia no acabas de encontrar ese punto que te gustaría darle a tus Crónicas. ¿Necesitas ayuda? Pues si es este tu caso deberás leerte este apartado. Un capítulo entero dedicado a ti, que quieres crear una crónica coherente y con vida propia. Todo lo que necesitas se encuentra en trece páginas. Lo primero es crear el mundo donde quieres jugar, ambientar la situación en un lugar atrayente para los jugadores y ¿por qué no?, donde se lleguen a sentir cómodos. Al fin y al cabo van a ser ellos los que tengan que enfrentarse a tus desvaríos. Te explicarán cómo definir todos los personajes que aparecen y recibirás todos los consejos necesarios para conseguir esa crónica perfecta que andabas buscando.

Personajes secundarios, pero no por eso menos importantes

Nos encontramos con un capítulo interesante. Quizá para los más veteranos este sea un capítulo para hojear de forma rápida, ya que posiblemente no aporte nada novedoso, pero para los que acaban de comenzar o aquellos que no estén muy familiarizados con el Mundo de Tinieblas, se convertirá en un capítulo de ayuda inestimable. Aquí se describen todo tipo de personajes, tanto humanos como sobrenaturales. Desde los inquisidores y sus «humanitarias» prácticas hasta los inquietantes fantasmas, con sus retorcidas formas y sus humanos apetitos, pasando por magos, hombres lobo, hadas, agentes gubernamentales, criminales, eruditos, ghouls... Todo ello aderezado con una descripción escueta y concisa de su historia, sus relaciones con los Vástagos y sus métodos de combate, que sirven tanto para los Vástagos como para cualquier otro ser.

Un poco de aquí, un poco de allá, sacudimos, y...

... de esta forma obtenemos un interesante cóctel, que toma sus componentes de licores más añejos, ofreciendo a los jugadores una diversidad que antes no era posible, a menos que se dispusiera de varios suplementos, de esta forma la mezcla pierde algo de color, aunque su sabor sigue siendo muy atractivo. Aquí encontramos todo aquello que los jugadores pueden utilizar para personalizar un poco más sus personajes. Elementos que aparecieron de forma dispersa durante la 2ª edición, como por ejemplo las Sendas de Iluminación, *Manual del Jugador del Sabbat* y también en *Vampiro: Edad Oscura* y *Méritos y Defectos*, *Manual del Jugador* y en varios libros de clan, que dotarán de una personalidad más concisa a nuestras estimadas creaciones.



Título: Vampiro: la Mascarada
Autor: Mark Rein·Hagen
Autor 3ª Ed.: Justin Achilli
Edición USA: White Wolf
Edición en Castellano: La Factoría de Ideas
Traductores: Carlos Lacasa y David Alabort
Nº de Pág.: 312 B/N
P.V.P.: 4.250 ptas.
6

OPINIÓN PERSONAL

En esta 3ª edición encuentro detalles que denotan una excelente calidad, pero como en todo, hay partes que no me acaban de llenar. Por poner un ejemplo, la calidad de las ilustraciones, que en la 2ª edición eran francamente buenas. Esta tercera edición aporta bastante poca cosa a su predecesora. Lo más destacable: la inclusión del resto de Clanes con sus respectivas disciplinas, la inclusión de los méritos y defectos (bastantes escasos a mi gusto, ya que resta algo de posibilidades a la hora de otorgar un trasfondo al personaje), y la división del daño en contundente, letal y agravado. Soy veterano de los que empezaron con la edición de Diseños Orbitales y, francamente, está nueva edición no ha acabado de cumplir mis expectativas, aunque es cierto que nunca llueve a gusto de todos. No es oro todo lo que reluce pero, a veces, encontramos este preciado metal donde menos lo esperamos. Espero que lo disfrutéis.

Vampiros La Moda



Que extraño puede llegar a ser el futuro. Lo considerado anteriormente incorrecto, se coloca actualmente a la vanguardía de lo considerado moderno. Hace unos años al acudir a unas jornadas podiamos observar las concurridas mesas de juego enfrascadas con los juegos considerados clásicos, al igual que contemplabamos el crecimiento de un fenomeno llamado Vampiro.

Si hubieramos permanecido hivernando durante un periodo de cinco años, aproximádamente, al asistir nuevamente a las supuestas jornadas, en la actualidad, habríamos quedado sorprendidos. Las mesas de juego las encontramos prácticamente monopolizadas por Vampiro, la mayoría de los asistentes llevan indumentarias más própias del casting de las películas modernas de vampiros y además por la noche la misma organización celebra una cena o fiesta vampirica. Pero de los grandes clásicos, exceptuando un par, ni rastro.

Resulta curioso observar como un mito que durante los ochenta tan sólo era seguido por los sufrídos espectadores de películas serie B y el cual contaba con muchos números para caer en el olvido, durante los '90 ha vuelto a la vida. A continuación vamos a intentar razonar un poco sobre los motivos que han vuelto a poner de moda ha esta nocturna criatura.

Alex Vila

Está claro que en el momento que hablamos de vampiros es necesario realizar una distinción entre un antes y un después. Una distinción temporal en la que no existe un momento claro de donde comenzó a producirse esta metamorfosis, aunque para muchos coincidió con la trilogía de Anne Rice.De villano en el pasado, a prácticamente héroe en la actualidad, pasando por un largo periodo de indiferencia generalizada. Para mostrar este cambio tan sólo nos tenemos que fijar en el cine, quizá el arte que consigue crear y destruir modas y mitos con más facilidad.

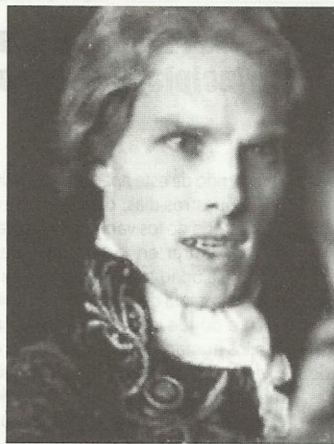
Haciendo un rápido repaso de las diferentes versiones cinematográficas que se han ido realizando desde los inicios del siglo XX, podemos observar la evolución, o degeneración, como más os guste, de los vampiros en el cine. Las películas de antaño contaban con protagonistas como el mítico Bela Lugosi y Christopher Lee, actores que no se caracterizaban precisamente por su aspecto físico si no por su innegable capacidad de hacer sentir pánico al sufrido espectador. En la actualidad los elegidos para encarnar a estos seres son actores como Tom Cruise, Brad Pitt o el mismo Antonio Banderas. Unos intérpretes de los denominados guapos, que más que asustar al público con sus interpretaciones, lo que consiguen son los desmayos de sus seguidoras.

Se ha pasado de un personaje que anteriormente emanaba la más corrupta maldad, con genuinos toques de antiguedad y un poco convincente efecto seductor sobre las féminas, ha un ser que en la actualidad deja aparcada toda esa maldad y estilo pasado de moda para crearse una imagen de seductor empedernido dispuesto ha mostrar su lado más humano y sus dilemas provocados por su condición como depredador de la raza humana.



Volviendo a tomar el cine como referencia para poder observar todo este cambio tan solo es necesario ver Drácula de Bram Stoker. En este film, vemos la variación que sufre su personaje central, el mismísimo Conde Drácula. En su Rumania natal nos muestran un Conde huraño, solitario en su castillo, mientras que cuando se desplaza al Reino Unido, momento en el que Gary Oldman se quita todo el maquillaje que le envejecía, aparece un Drácula obviamente rejuvenecido, seductor, enigmático y con la virtud de conectar con el espectador. . El primero es el Drácula que todos conocemos de las películas en blanco y negro, un mito caducado, mientras que el segundo está encarnado por un atractivo actor, que nos vende un nuevo concepto de vampiro y consigue que incluso sintamos lástima por él.

Este es otro de los puntos que han variado en la concepción del vampiro. Nadie sentía cariño por ese ser de negro, que dormía en un ataúd durante el día y que por la noche se dedicaba a perseguir a





inocentes doncellas. Actualmente el vampiro se cubre con sus arrogantes aires de prepotencia, mientras que antes lo hacía con una genuina capa negra de encarnado forro, y lógicamente ahora el referente erótico ha cambiado, la persecución campo a través a dejado paso a la seducción. Ese es el paso de héroe a villano, de opresor a oprimido.

Lo que parece claro, es que las futuras generaciones han perdido uno de los grandes mitos del terror, que más horas de insomnio ha provocado. Sin embargo han ganado un ser con poderes sobrenaturales, que vive en una tragicomedia continuada, debido a su dependencia de la raza humana, como referencia en los estilos a seguir y como no, eso no ha variado, como exquisito manjar.

Seguramente las novelas de Anne Rice, son las principales causantes de todos estos cambios. Consiguieron romper con la imagen del vampiro siempre en el pasado, acercándolo hasta nuestros días. Incluso Mark Rein, autor de Vampiro: La Mascarada, las cita como fuente ineludible en la primera edición.

Si trasladamos todos estos cambios a algo tan nuestro, como los juegos de rol, el resultado es por todos conocido. La decisión de publicar un juego de rol donde los personajes principales fueran vampiros, no fue una decisión tomada al azar por parte de los señores de la oscuridad de Atlanta, White Wolf. Una decisión tomada a principios de los noventa, coincidiendo con todos los cambios que se estaban produciendo entorno a la figura de nuestros amigos de largos colmillos. Por aquel entonces se trataba de una arriesgada apuesta, ya que en rol los pocos vampiros que se habían visto eran los malos de turno en juegos como Raventloft o Señor de los Anillos. El éxito que consiguió Vampiro: La Mascarada, fue un hecho sin precedentes ya que consiguió introducirse en las listas de los más jugados superando a auténticos pesos pesados dentro de los juegos de rol. Fue la primera piedra de lo que con el tiempo a pasado a denominarse Mundo de Tinieblas, formado por toda una serie de juegos del mismo corte que el exitoso Vampiro.

En nuestro país la explosión de Vampiro, como juego de rol, tuvo diferentes factores. Por un lado se trata de un juego con el que sus seguidores se sienten identificados de alguna forma.

Cronológicamente coincidió con la época del lavado de imagen de los vampiros y con el gran boom de las cartas de Magic. Las editoriales más fuertes de la época, se lanzaron a la aventura de las cartas, dejando un poco de lado el tema rol. Mientras que Factoría continuo con su, por aquel entonces, único valuarte. Las novedades para Vampiro eran las únicas que cada mes aparecían en las tiendas y este hecho para muchos aficionados era motivo de gratitud.

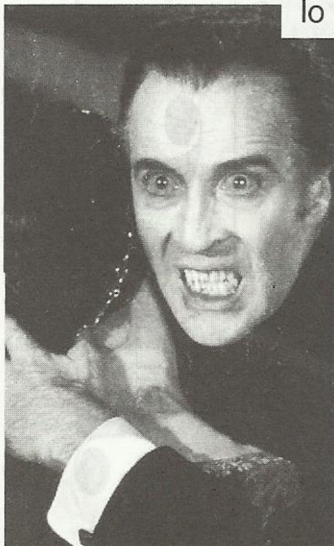
Con el tiempo las editoriales, se dieron cuenta que el negocio de las cartas no era tan bonito como cabía esperar y volvieron al rol. AD&D, se quedó sin editorial traductora en nuestro país y Joc Internacional había realizado un gran desgaste con las cartas que se veía reflejado en las pocas novedades que editaba, en comparación con años anteriores. Mientras Vampiro, seguía inundando las estanterías, en gran parte por el frenético ritmo impuesto desde Estados Unidos por White Wolf.

Una de las peculiaridades y sin duda otro factor a tener en cuenta para evaluar el éxito del Mundo de Tinieblas es la completa compatibilidad entre sus juegos. El resto de juegos, que junto a Vampiro componen esta línea, poseen un sistema de juego exactamente igual y el tipo de ambientación es idéntico. De esta forma juegos como Hombre Lobo, Wraith, Mage y Changeling, en muchas ocasiones en vez de utilizarse como juego se utilizan como suplemento para las partidas de Vampiro.

Ahora tendremos que esperar, para ver como evoluciona el material correspondiente a Mundo de Tinieblas. Se ha de tener en cuenta que La Factoría actualmente es la propietaria de los derechos de traducción para juegos como La Llamada de Cthulhu, El Señor de los Anillos, Deadlands, La Leyenda de los Cinco Anillos y un largo etcétera. Si tenemos en cuenta el ritmo de producción que llevan con Mundo de Tinieblas y la cantidad de nuevo material que se ha de publicar en castellano para las nuevas licencias, la situación parece un tanto complicada.



...actualmente el vampiro se cubre con sus arrogantes aires de prepotencia, mientras que antes lo hacía con una genuina capa negra...



GLOBULOS ROJOS PARA TUS PARTIDAS

¿Qué no sabéis como darle fondo a vuestros personajes o al menos no tanto como el que os gustaría?, estar tranquilos por que si hay algo innegable sobre Vampiro es la enorme cantidad manuales, módulos y ayudas de juego de los que dispone. A continuación una lista, en plan Reyes Godos, del material con el que ya podéis contar en castellano.

Alex Vila

Los Básicos

Vampiro: La Mascarada, al igual que Edad Oscura, no son precisamente juegos donde las reglas se impongan sobre la ambientación. Pero aún y así tiene su importancia, los libros que citaremos a continuación ayudarán a jugadores y árbitros, que quieran conseguir crear toda la ambientación necesaria para jugar una buena partida y además encontraran todas las reglas para las diferentes acciones que se vayan presentando a lo largo de sus partidas:

BÁSICOS

Vampiro: La mascarada 3ª Edición
Vampiro: Pantalla del narrador
Vampiro: Manual del Narrador
Vampiro: Guía del Jugador
El Sabbat: Manual del Narrador
El Sabbat: Manual del Jugador
Mundo de Tinieblas
Combate
Vampiro: Edad Oscura
Vampiro: Pantalla del Narrador (EO)
El Libro Secreto del Narrador (EO)

Las Ayudas

Uno de los puntos que mayor importancia tiene en los juegos de rol narrativos, es el momento de elegir a quien rendirá pleitesía el personaje. En el caso de Vampiro, este motivo queda perfectamente centrado en la elección de Clan. Entre toda la variedad dentro de la que podemos elegir, siempre hay alguna opción con la que nos sentimos más identificados. En ese momento es cuando necesitamos toda la información posible del Clan al que vamos a servir.
En otras ocasiones los Narradores quieren introducir nuevos elementos en sus partidas para romper un poco con según que tópicos.
Otra lista donde el jugador encontrará toda la información sobre el Clan que prefiera y donde el Master podrá introducir en sus partidas desde momias hasta inquisidores.

Los Módulos

Bueno ya sabemos que podemos hacer y que no, quienes somos y conque nos podemos encontrar. ¿Por casualidad alguien tiene una partida para jugar?. Tranquilos de nuevo, por que módulos y ayudas de juego también los podéis encontrar inundando prácticamente las saturadas estanterías de cualquier tienda de rol.

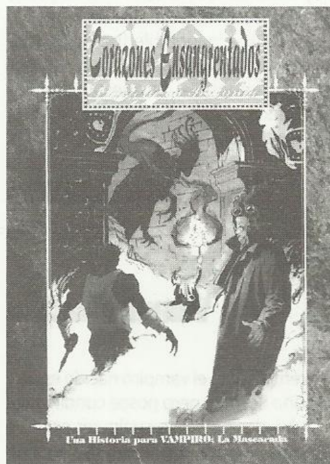
AYUDAS

Libro del Clan: Brujah
Libro del Clan: Gangrel
Libro del Clan: Malkavian
Libro del Clan: Nosferatu
Libro del Clan: Toreador
Libro del Clan: Tremere
Libro del Clan: Ventrue
Libro del Clan: Giovanni
Libro del Clan: Tzimisce
Libro del Clan: Capadocio (EO)
Libro del Clan: Baali (EO)
Ghouls: Adicción Fatal
La Inquisición. Introduce en tus partidas a los miembros más radicales de la iglesia.
Cazadores Cazados. Podrás cambiar las típicas perspectivas.
Elíseo. Podrás crear vampiros de las primeras generaciones.
Proscritos. Siendo un vampiro, no es fácil seguir las leyes.
Momia. Aporta otro de los monstruos legendarios del género terrorífico.



MÓDULOS

Turbios Secretos. La Mano Negra
El Despertar: Diablerie en Méjico
Corazones Ensangrentados: Diablerie en Britania
Hambre No-Humana
Última Cena (Crónica Giovanni I)
Sangre y Fuego (Crónica Giovanni II)
Milwaukee Nocturno
Chicago Nocturno
Nueva Orleans Nocturno
¿Quién es quién? Hijos de la Inquisición
Constantinopla Nocturno (EO)
Transilvania Nocturno (EO)
Choque de Voluntades (EO)
Crónicas de Transilvania I (EO)
Crónicas de Transilvania II (EO)
Señor y Vasallo (EO)
Edad Oscura Companion (EO)
Libellus Sanguis I (EO)
Tres Pilares (EO)

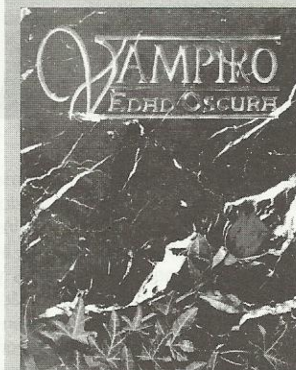


Como habéis podido comprobar la lista es extensa. Una cosa es que solo se edite el libro básico de un juego y otra es esto. Posiblemente se pueda contar con un manual para cada tipo de situación, dejando parcialmente a un lado, un elemento fundamental para jugar a rol, la imaginación. Y precisamente este es otro motivo de discrepancia entre los jugadores de rol. Encontramos un nutrido grupo, digamos los más fieles a Vampiro, que están encantados con la enorme cantidad de material disponible y a los que hace realmente feliz ver como cada mes esta se incrementa el número de productos disponibles en castellano. Mientras que por otro lado, hay otro grupo de jugadores que opinan que según que tipo de manuales matan la imaginación y la capacidad de improvisación tanto de Arbitros como de jugadores.

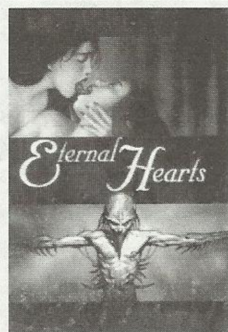
Lo que parece estar claro es que las novedades desde el otro lado del charco, no van disminuir en su volumen de llegada ya que White Wolf cuenta con material para largo.

VAMPIRO: EDAD OSCURA

Un juego Narrativo de Horror Gótico. Primero llegó La Mascarada y después, Vampiro: Edad Oscura. Un juego con el que se traslada toda la esencia de La Mascarada a una época tan intrigante de la historia como lo es la Edad Media. Todos los clanes y algunos que en la actualidad están extinguidos y mucha, pero que mucha oscuridad.
En la Edad Media los auténticos gobernantes dormían durante el día y tomaban las decisiones cuando se ponía el sol. Tiempos de duras e interminables guerras, en los que la iglesia ostentaba un poder prácticamente inimaginable en la actualidad. Una era donde ser vampiro y descuidado era sinónimo de muerte, mientras que si por contrario sabias con quién debías aliarte y a quién no ofender, tu poder podría convertirse en eterno.
Posiblemente, en más casos de lo imaginable, el señor feudal no era más que un simple ghoul, a las ordenes de un vampiro. Siguiendo este razonamiento, muchas de las guerras de la época, que parecen injustificables, podrían tener tras de sí, el oscuro trasfondo de un ajuste de cuentas entre clanes rivales.
Pero en este tiempo, no todo era tan sencillo para los vampiros. Hemos de recordar que la Iglesia se dedicaba a quemar a los supuestos hechiceros, brujas o cualquier cosa que ellos considerarán atentara contra la religión y que poseían un brazo armado llamado Templarios. Imaginaros lo que podrían llegar a hacer con un vampiro, un ser descendiente del mismo Caín.
En Edad Oscura se nos presentan clanes como La Sombra, Capadocio, Tzimisce, Ravnos, Assamitas y Seguidores de Set, que posteriormente si han aparecido para La Mascarada, o bien en su tercera edición o en el Manual del Jugador. También nos presentan la situación que atravesaban cada uno de los clanes en esa época. Observando estas situaciones, llegamos a comprender mejor las rencillas que en la puedan existir entre algunos clanes en la actualidad.
Sorprendentemente, este juego no ha llegado a cuajar entre los aficionados, al menos no tanto como lo ha hecho su hermana La Mascarada. Personalmente a nivel ambientación yo me quedo con la Edad Oscura.



Eternal Hearts



Black Dog Game Factory, es una editorial Canadiense, que bajo acuerdo con White Wolf, se dedica a sacar el material más subidito de tono para Vampiro. En esta ocasión nos ofrecen una novela títulada Eternal Hearts. Se trata de un relato donde los vampiros muestran su metafórica vida sexual siguiendo las pautas marcas de ser inmortal con poderes de fascinación sobre los humanos.

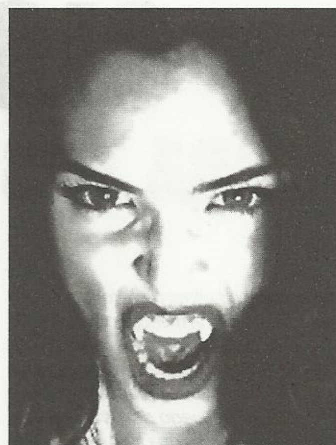
Algunas partes del libro, si se hubiera publicado en Estados Unidos habría tenido algún que otro problema con la censura. ¿Puede que este sea el principal motivo por el que Black Dog, este en Canadá, fuera de la purista censura yanqui?.

Título: Eternal Hearts
Editorial: Black Dog Game Factory
Autor: Bram-Stoker-Award-winner Lucy Taylor (según editorial)
Artísta: John Bolton
Nº de pág: 128
Precío: 19.95 $

Upirología

(Ciencia encargada del estudio de los Vampiros)





Vampiros

Tiempo atrás los vampiros vestían con capa y aterraban a la gente del campo, mostrando sus afilados colmillos. Pues bien todo esto en la actualidad ha pasado a la historia. Quien diría que ellos, seres inmortales, con esa pálida tez que los caracteriza y ese rebosante misticismo, fueran capaces de sobrevivir todos los cambios de época y conseguir llegar hasta nuestros días.

Las leyendas de vampiros comprenden un periodo indeterminado de la historia, que sin duda daría para llenar y renellar infinidad de páginas, pero el fin de este artículo es el de acercaros un poco más al vampiro actual, al vampiro del siglo XX.

Deberíamos comenzar en el momento que los hermanos Lumière mostraron su maravilla luminosa sobre blanco telón, fue en este momento cuando se pudieron ver por primera vez a nivel mundial los primeros vampiros, tal y como realmente eran en esa época. Estos seres dejaron de ser adorados o temidos, para convertirse en el glamour personificado y a la vez envidiados. Se han convertido en seres tan reservados que incluso los que en otra época los hubieran perseguido actualmente los desconocen. Dentro de las sociedades caza vampiros, se hablaba de *la Hermandad Leopoldo*, la cual estaba consagrada a esta misión, pero la conciencia actual nos dice que eso son cosas del pasado, ya que el presente es mucho más duro...

En la época actual, revistas especializadas y personajes importantes de la sociedad parapsicológica como Jiménez del Oso, afirman que existen unos 3.000 vampiros reales en este momento. En la revista *The Ocult* (revista especializada en brujería y vampirismo) cuentan que han formado sociedades muy bien organizadas, que se dedican a vivir su eterna vida lo mas apartados del mundo posible, al más puro estilo *Blade*. Aunque hay otras, más cercanas a nosotros, véase la revista *Año cero*, que afirman que estos seres viven conviviendo con nosotros, pero sin pertenecer a la sociedad. Semejante paradoja nos hace pensar que nadie sabe a ciencia cierta, si realmente existen ¿están a nuestro alrededor y no podemos distinguirlos? Al fin y al cabo han tenido toda la eternidad para estudiar nuestras actitudes y comportamientos.



Tenemos que comenzar de alguna forma y para ello vamos a retroceder en el reloj del tiempo 70 años. En esta época los vampiros deambulaban por la Tierra libremente, eran periodos de guerras y consecuentemente el caos reinaba prácticamente en el mundo entero. Fue entonces cuando ellos mismos se dieron cuenta de que tenían que evolucionar. Debían crearse un disfraz eficaz para poder mezclarse entre la multitud. Deberíamos poner el caso del Conde Drácula: si viviera en nuestro siglo, él también tendría que adaptarse a la época correspondiente. Por lo que se refiere al vampiro nacido, podemos decir que este puede alternar perfectamente con los seres normales. Él mismo es aparentemente humano, mientras no sufre la crisis de vampirismo que le hace buscar la sangre allí donde pueda encontrarla. Además es muy difícil de reconocer. Por otra parte, la exacerbación del vampirismo le proporciona una inagotable fuente de maligna astucia, que hace muy difícil, por no decir imposible, el que puedan ser localizados en medio de la sociedad en que viven.

Tipos de vampiros actuales

Vampiro Nacido

Aparentemente el vampiro nacido es una persona normal, pero posee condiciones y cualidades que ante cualquier experto lo delatarían. Es ante todo una persona muy inteligente y sumamente astuta. Un vampiro nacido nunca consume bebidas alcohólicas, ya que es abstemio. El alcohol choca con su metabolismo, cuidadosamente preparado para la recepción de fluidos vitales. Sin embargo, a veces, para provocar la confusión, puede beber una pequeña copa de licor. Contrariamente, suele ser un gran fumador. Se conocen casos de vampiros declarados, que fumaban hasta sesenta cigarrillos diarios (cosa que en una persona normal le provocaría constantes problemas respiratorios).

Respecto a la sensualidad, el vampiro nacido suele ser un lujurioso de primer orden. Como carece de la normal sensibilidad humana, el placer para él es un medio y no un fin, y en este aspecto ni es sensitivo, ni selectivo, ni amoroso. Es mas, generalmente es homosexual en el caso de los varones y las hembras no suelen tener ninguna preferencia fija aunque siente desprecio por ambos sexos.

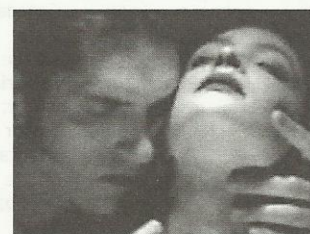
En lo que concierne a su preferencia en los menús, optan por la carne, cruda preferentemente, y no gustan mucho del pescado, ya que puede proporcionar a sus especiales organismos una excesiva cantidad de fósforo. Gustan de platos mezclados, copiosos y picantes y también de las salsas. Por otra parte no les gustan las legumbres ni las frutas (que pueden perturbar su metabolismo), mientras que dulces y alimentos azucarados, como a casi todos, les gustan. Y como es natural les encanta comer toda clase de vísceras.

El vampiro nacido siente aborrecimiento durante los días de sol, mientras que sube de tono en los nebulosos y lluviosos.

Los vampiros nacidos suelen ser muy amables con las personas a las que tratan. Desprecian íntimamente a los viejos, toleran a los de mediana edad y cuidan especialmente a los niños y jóvenes, en cada uno de los cuales ven a una futura víctima.

Es notoria la influencia que ejercen sobre los animales. Lo que en ocasiones es interpretado como *amor* o *empatía*, no es amor, es TEMOR. Se trata de un miedo irracional por parte del propio animal que le hace mostrarse sumiso al vampiro.

El vampiro nacido no desarrolla toda la capacidad y cualidades que lo atribuyen como tal. Esto significa que su infancia se desarrolla con aparente normalidad hasta que alcanza la mayoría de edad humana. De modo que, la considerada infancia y todo lo que supone el desarrollo hasta la etapa adulta no sufre demasiada alteración a la humana. Nunca suelen requerir los servicios de los médicos ya que su organismo goza de inmunidad casi absoluta. También existe la posibilidad de que descubran sus anomalías, entre las que destacan la duplicidad de órganos (posibilidad de tener dos corazones), hipertensión, un número extraordinario de glóbulos rojos y exteriormente presentan hiperactividad posiblemente confundida con estrés. Sus dentaduras suelen ser perfectas, hasta que alcanzan una edad avanzada en la que es inevitable el deterioro por los años; una de las principales características la encontramos en sus caninos que suelen estar más desarrollados de lo normal.



Destacable es la resistencia de los vampiros nacidos a extremas condiciones meteorológicas. Soportan bastante bien el calor y son capaces de soportar perfectamente temperaturas bajísimas. Cualquier hombre o mujer con aspecto sano, ligero de ropa, en cualquier ciudad europea en un crudo día de invierno, puede ser un excelente ejemplar de vampiro nacido.

Respecto a la música, el vampiro nacido prefiere siempre la clásica y dentro de esta la de carácter lóbrego, funerario y solemne. Lógicamente no soporta la música agitada (exceptuando las danzas rituales por el significado que conlleva). Realmente este tipo de criaturas tendría que hacer un esfuerzo sobrenatural para estar bailando al lado de otra persona, con el mórbido cuello de una presunta victima a su alcance a menos de cinco centímetros.



Sin embargo, no todas las premisas aquí citadas se dan siempre en todos los tipos de vampiros nacidos, aunque si suelen ser comunes en la inmensa mayoría.



Vampiros no nacidos

A los *vampiros no nacidos* se les conoce también como los *vampiros de leyenda*. Aquellos que, después de muertos, se levantan durante las noches de sus tumbas para succionar la sangre de los vivos. El vampiro, es llamado también *vukIodlak* por los serbios y *murony* por los valacos; esto concuerda con la creencia eslava, románica y griega del Danubio inferior y de la península de Tesalia sobre un fantasma succionador de sangre. Incluso se ve en la mitología griega, a las «lamías», hermosas fantasmas, quienes mediante toda clase de voluptuosidades, atraían jóvenes sobre ellas para gozar de su fresca sangre. Entre los cristianos griegos existía la creencia de que al morir eran excomulgados y vivían junto el demonio; desde ese momento vagaban y destruían a otros hombres para conseguir alimento y así mantenerse en buenas condiciones. Son llamados *burkolakkä*, y el único medio para evitarlos es desenterrar sus cadáveres y quemarlos después de su excomulgación. En Valaquia se les conoce con el nombre de *priecolistschone*, en Moldavia son llamados *priccolitsch*.

Los *gouls* de los árabes y los persas son idénticos. Durante el día yacen como un muerto reciente, estando en sus tumbas con muy buen aspecto, sangre caliente, ojos abiertos y piel, pelo y uñas conservando el crecimiento habitual de los seres vivos.

...uno de los rituales de purificación consistía en coger una sanguijuela y frotarla por el cráneo del cadáver...

Por las noches adquieren formas animales y succionan la sangre de personas vivas mordiendo en la espalda o en el cuello. Si un muerto es sospechoso de ser vampiro, entonces su cuerpo es desenterrado; si se encuentra descompuesto o en proceso, el sacerdote lo bendice con agua bendita, pero si está rojo y sangriento, el diablo es sacado fuera mediante un exorcismo y es vuelto a enterrar con una estaca clavada en el pecho o una cruz hundida en la frente e incluso puede llegar a ser quemado. Los *vulkodlaks*, que gustan principalmente de sangre de chicas jóvenes, tienen como pareja a las *wjeschtiza*, un fantasma femenino con alas de fuego que por las noches se lanzan sobre los pechos de los chicos dormidos, los aprisionan entre sus brazos y beben de ellos. Según la creencia popular, todo el que muere por el ataque de un vampiro, se convierte también en uno de ellos el símbolo de la mordedura normalmente permanece, pero no siempre es reconocido por los demás.

Sin embargo, nuestros ancestros generalmente recurrían a una persona experimentada en estos temas para tomar precauciones contra el cadáver convertido en vampiro. Por ejemplo, uno de los rituales de purificación consistía en coger una sanguijuela y frotarla por el cráneo del cadáver, untar varias zonas del cuerpo con grasa de un cerdo muerto en el día de San Ignacio y colocar un bastón hecho con la raíz de una rosa silvestre que tenía yacer al lado de la tumba.

Sin embargo, hay que dejar claro que el nombre *vampiro* se relaciona con los murciélagos ya que son el mejor ejemplo entre los animales que se alimentan de la sangre de otros seres. Estos animales se encuentran en Sudamérica y pertenecen al genero *Phillostoma*, también conocidos como murciélago fantasma. En la zona tropical americana los vampiros son numerosos y los animales domésticos han de padecer normalmente sus ataques nocturnos, provocando infinidad de problemas a los médicos debido a las múltiples enfermedades que transmiten. Incluso a veces estos vampiros atacan al hombre cuando éste duerme al aire libre. Aún y con los problemas que conlleven, son fabulosas las historias de estos animales, aleteando con fuerza sus alas mientras chupan la sangre de su víctima.

Vampiro psíquico

A pesar de todo lo dicho, el vampiro psíquico o psicológico es el más abundante, caracterizándose por la absorción súbita e intensísima de energía vital que realiza a través de la respiración. Se puede provocar tanto conscientemente como inconscientemente y si hay algo destacable de él mismo, es la agresividad con la que exteriorizan sus sensaciones quienes lo acusan, así como el intento de dominio absoluto sobre otros seres.

No obstante, existen protecciones contra estos ataques, denominados "corazas psíquicas", que consisten en visualizar desde nuestra frente una especie de hilo energético que envuelve al organismo con el fin de evitar una agresión exterior.

Sin embargo, el día en que se invente un detector de vampiros quedaremos asombrados al comprobar la cantidad de ellos que pululan a nuestro alrededor en busca de víctimas. Pero estos vampiros carecen de dientes afilados y no utilizan la ostentosa capa de Bela Lugosi, si no que al menos aparentemente son personas normales y corrientes. Aunque poseen una desagradable particularidad, después de estar un rato con ellos percibimos una especie de raro agotamiento general y una evidente merma de nuestras capacidades intelectuales.

Estas personas se han llevado una buena parte de nuestra energía psíquica que emplearán impunemente en beneficio propio. Sin duda todos nosotros, en algún momento, habremos sufrido una sensación semejante.

De todas maneras es falso que los vampiros psíquicos actúen como tales de forma inconsciente, ellos saben de sobras de lo que son capaces y aunque desconozcan los medios, siempre acaban consiguiendo su parasitario propósito. Sencillamente en el momento que se encuentran bajos de energía psíquica, conectan una invisible manguera a nuestro acumulador y absorben hasta satisfacer sus necesidades.

Llegados a estos casos las soluciones que aportan los entendidos en la materia son: Evitar en la medida de lo posible, acudir a congregaciones masivas, en ningún caso mirar directamente a los ojos al presunto



vampiro y sobretodo evitar a toda costa el contacto físico.

Al estar situados frente él, cruzar los brazos y, si se está sentado, cruzar también las piernas.

Si a pesar de todo existe la sensación de estar vampirizado, recomiendan una ducha fría lo más pronto posible y a continuación realizar algún tipo de ejercicio físico intenso.

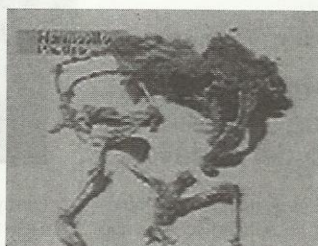


El Chupacabras

El nacimiento del Chupacabras, al menos en su edición moderna, se remonta al mes de marzo de 1995, cuando los vecinos de los municipios de Orocovis y Morovis en el interior de Puerto Rico descubrieron que los animales de las granjas eran atacados de una forma diferente a la habitual en los animales salvajes o en el hombre. Conejos, pollos, cabras, etc. empezaron a ser encontrados totalmente desangrados, apareciendo los cadáveres con un simple y pequeño orificio, situado concretamente en la garganta. La plaga se extendió por la isla rápidamente.

Las primeras descripciones del misterioso asesino no se dieron hasta pasados seis meses de la aparición de tan curiosa epidemia. Fue en septiembre del mismo año cuando Madelyne Tolentino, una ama de casa de Canóvanas, al este de San Juan aseguró haber visto el origen del problema. Ésta y otras observaciones paralelas, bautizaron al ser en la zona como «El canguro» o «El conejo». Las descripciones lo presentaron como una horrorosa entidad semejante a un canguro con colmillos y con un abombamiento en sus rojos ojos. Poco después los bocetos del misterioso depredador corrieron por toda la ínsula, y por gracia del ufólogo Jorge Martín, a través de Internet, las imágenes se expandieron por el resto del planeta. Pero en Puerto Rico se le seguían atribuyendo nuevos ataques al mito del vampiro, apareciendo nuevas victimas, animales de granja e incluso seres humanos. Nuevamente aterrorizados testigos daban sus descripciones y los artistas daban forma a sus palabras: humanoides, depredadores de pata hendida y retorcidas gárgolas de catedral. El terror, como antaño, se había desatado en las zonas rurales.









Las autoridades municipales organizaron aproximadamente doscientas partidas para lograr capturarlo. Sectores políticos reclamaron una investigación oficial a un gobierno al que los gigantescos hechos que estaban aconteciendo le venían muy grandes. Algunos científicos señalaron como responsables a los monos, perros u otros animales exóticos que habitan libremente el país. Las necropsias no establecieron un patrón único de muerte: *traumas en el cuerpo, infecciones bacteriales, perdida de sangre.*

Pero los canovenses que creían haberlo visto decían que estas teorías estaban muy lejos de la realidad: *-Yo quisiera tener de frente a la gente que dice que el «chupacabras» es un perro o un mono, que me les voy a reír en su cara. No hay quien me diga que el monstruo ese que yo vi no era real. Yo lo vi con estos ojos y no estoy loco-*, señaló exaltado el pescador Luis Ángel Guadalupe.

El hombre narró que hacia un par de meses se encontraba pescando con su cuñado cuando de pronto «una cosa horrible y con alas» se le presentó. Del susto el pescador soltó lo que tenía entre manos y se fue corriendo. *-Entonces nos persiguió a mí y a mi cuñado hasta llegar a mi casa. Después de ese día no lo he vuelto a ver-*. Durante las primeras semanas de 1996, los ataques del chupacabras comenzaron a disminuir, pese a que las continuas referencias de la prensa sobre su actividad no habían disminuido. Las temperaturas en esa época del año son frías con lo que se pensó en una posible hibernación en las montañas de la selva tropical de El Yunque, o en alguno de los muchos sistemas de cavidades que hay en la isla, especialmente alrededor de Aguas Buenas, a unos 50 kilómetros de San Juan. Pero la tranquilidad no duraría mucho. Las alas del maligno ensombrecieron de nuevo la vida de los portorriqueños.

A principios de marzo Arturo Rodríguez, un granjero del Barrio Sumidero, en Aguas Buenas, notificó la pérdida de 30 gallos luchadores y gallinas. Los animales tenían punzadas en su garganta y en el cuerpo. Se afirma que agentes del Departamento de Recursos Naturales realizaron una investigación in situ. El sábado 9 de marzo, un chico llamado Ovidio Méndez estaba enterrando una gallina muerta cuando observó un extraño ser de 1,20 de altura caminando a dos patas. Su cuerpo era gris oscuro, poseía ojos alargados rojos, largos colmillos y sus manos tenían forma de garra. La policía no encontró a nadie con esa descripción. De todas formas no todas las personas estaban de acuerdo en que el Chupacabras fuera el responsable de las muertes de los animales. Una mujer creía que su conejo había sido asesinado por un perro. Como suele pasar en estos casos, a falta de una explicación que resulte suficientemente convincente, las especulaciones comenzaron nuevamente a circular. De esta forma surgieron sofisticadas declaraciones sobre perros con un solo colmillo, simios delincuentes, inconfesables experimentos genéticos y, cómo no, alienígenas. Incluso el propio diablo se vio involucrado cuando uno de los testigos afirmó que la aparición estuvo acompañada de un «olor fuerte a sulfuro». También fue detenida una santera, acusada de matar a los animales domésticos para sus ritos, pero es evidente que no podía ser la causante de todos los delitos. Las versiones oficiales remitían a los ataques de monos o perros salvajes, aunque también se barajaban la hipótesis de que los autores tuvieran relación con un misterioso grupo llamado Yuruba.

La matanza continuó en el Barrio Sumidero, especialmente en los sectores de La Araña, La Vega y La Capilla donde centenares de animales domésticos, pollos, patos, ocas e incluso algunas cabras, corderos y vacas, fueron desangrados. En uno de los ataques, además de las muertes causadas, el agresor arranco de sus goznes una puerta metálica de 4,8 metros por 4,2. Tal desproporcionada prueba de fuerza no hizo sino aumentar el terror de los habitantes de la zona. En esos momentos el fenómeno del chupacabras ya había trascendido las fronteras insulares y se había extendido entre las colonias hispanohablantes de Florida y Texas, superando el ámbito de lo paranormal hasta el punto de provocar aperturas de restaurantes con tan pintoresco nombre, un grupo música de salsa se apodaba «Los chupacabras» y se concebían otros proyectos de marketing. Internet también disponía de su propio escenario en el World Wide Web. Los avispados comerciantes pronto lanzaron sus camisetas y otros productos con el retrato robot del sangriento devorador. La bestia también inundó las tiras cómicas y los escenarios comenzaron a tomarlo en consideración. El caso más notable es el de México donde las viñetas de sátira política han identificado al antiguo presidente Carlos Salinas de Gortari como un auténtico vampiro. El terror causado por las habladurías, despertó una morbosa afición pon el personaje beneficiándose todo aquel que pudiera relacionar al chupacabras con algún producto comercial.

Diarios y revistas como *The New York Times*, *Time International*, *The Washington Post*, *El Diario la Prensa (Nueva York)* y *Florida Today* habían publicado artículos sobre los acontecimientos. Canóvanas y su alcalde, José *Cheno* Soto Rivera, organizador de las expediciones para capturar a la fiera, habían sido inmortalizados por las cámaras de televisión del continente. En los estados norteamericanos, la historia de este fabuloso canguro se ha mezclado con las del Diablo de Jersey, un personaje procedente de la mitología indígena y cuya presencia se denota en los últimos 260 años, contándose 2.000 supuestos testigos de sus apariciones, convirtiéndolo en un clásico dentro de la zoología fantástica o *criptozoología*. Conforme crecía el alud en Puerto Rico, aparecían nuevas especulaciones, generalmente gratuitas y a cuál más pintoresca. Así el hermano Carmelo, un ejemplo de los autotitulados como psíquicos, pontificaba que las mutilaciones procedían de *una raza de vampiros que se complacen con la sangre animal* y que sólo se puede terminar con ellos usando *un rayo láser o una bala de plata*. Con sus dotes clarividentes afirmó que estos seres no atacan a los humanos porque la sangre está demasiado infectada de toxinas y de grasas... Por su parte, un grupo ufológico de corte fanático conocido con el acrónimo de NOVA indicó que el chupacabras era una de las 20 criaturas que habían descendido a la Tierra procedentes del espacio, cuya repugnante misión consistía en realizar experimentos con sangre humana con el objetivo de liberar perniciosos virus como el VIH causante del SIDA. Este grupo paranoico se dedicó a acosar a testigos e investigadores indicándoles que contaba con el respaldo de ser una organización secreta del gobierno. Sus actividades no se detuvieron hasta que fueron expuestas por el ufólogo Jorge Martín en su programa de radio *Ovnis Confidencial*. Sobre Puerto Rico recae la pésima reputación de ser campo de pruebas para armas secretas experimentales que van desde la *Talidomida* hasta armamento radiactivo, por lo que no fue difícil que algunos creyeran que el chupacabras era el resultado de un experimento genético cuya salvaje actividad había sido concebida por el gobierno norteamericano. Pero las teorías no terminan aquí. Otros vincularon la llegada del chupacabras a la vieja e infundada creencia de que en Puerto Rico existen túneles que unen la isla con territorios continentales, especialmente con los Pirineos y Sudamérica. Incluso se sugirió que la criatura había acudido desde el *Más Allá* durante una oscura ceremonia de santería. Esta macabra creencia gana credibilidad entre quienes han sufrido daños causados por el chupacabras como si hubiesen sido víctimas de algún tipo de brujería o maldición que perjudicara su hacienda. No obstante, la idea más extendida es que se trata de un ser alienígena, no en vano Puerto Rico se ha caracterizado siempre por una gran cantidad de fenómenos ufológicos, lo que ha llevado a muchos a considerar a la isla americana como una zona caliente del planeta. Estas mutilaciones tendrían el mismo origen que las que se produjeron con anterioridad, y de forma asidua en el Medio Oeste americano, donde numerosas cabezas de ganado aparecieron halladas sin sangre ni glándulas endocrinas. Esto se debería a una atrofia del tubo digestivo de los alienígenas, lo que les obligaría consumir un preparado con la sangre y las glándulas endocrinas que absorberían a través de su piel. Esta explicación ha sido apuntada entre otros por Salvador Freixedo. Los extraterrestres, mediante una técnica genética habrían creado un animal que cumpliría la misión de chupar la sangre.

...un patrón único de muerte: traumas en el cuerpo, infecciones bacteriales, perdida de sangre...

Fabián Vázquez

www.cajapandora.com

IRC: #Infinity

VAMPIROS: El Informe

Vampiro (del serbio vampir). m. Espectro o cadáver que, según cree el vulgo de ciertos países, va por las noches a chupar poco a poco la sangre de los vivos hasta matarlos. ‖ 2. Murciélago que es del tamaño de un ratón y tiene encima de la cabeza un apéndice membra-noso en forma de lanza. Anda con facilidad, se alimenta de insectos y chupa sangre de personas y animales dormidos. ‖3. fig. Persona codiciosa que se enriquece por malos medios, como chupando la sangre del pueblo.

Esta es la definición que se encuentra en el diccionario de la Real Academia (edición olímpica, del 92). ¿Querrá dar a entender el hecho de que se clasifique la tercera acepción como «figurativa» (fig.) que las otras dos son «reales»? ¿Acaso no resulta incluso más inquietante la segunda, un ratoncito andante con una lanza membranosa que te chupa la sangre mientras sufres pesadillas? Inquieto ante la duda, solicito un informe. Confidencial y urgente.

Mireia González

El mito

La primera referencia escrita sobre el vampiro, se remonta al año 125 A.C., escrita originalmente en griego. De todos modos, las leyendas sobre ellos, ya circulaban a lo largo de toda la ruta mediterránea de la seda. Desde allí se extendieron hacia el centro sur de Europa, acompañando a las caravanas de los gitanos, su leyenda terminó por fusionarse con las autóctonas de cada región, sobretodo en Transilvania, donde la aparición de los gitanos coincidió con en nacimiento de Vlad Drácula en el año 1.431. Se han encontrado referencias análogas de esta leyenda en países de culturas orientales cómo en China, Polinesia, Melanesia, antiguas culturas egipcias y países escandinavos; aunque el mayor éxito de aceptación y asimilación se desarrollaba en Transilvania y en los Cárpatos.

Antología

Hay varias versiones sobre la procedencia del *vampiro*. Se le describe cómo un espectro o espíritu que alberga un cuerpo humano, que lo posee para subsistir en vida a cambio de beber sangre, o un humano poderoso, con miedo a morir, que ha hecho un pacto con un ser diabólico o ser superior, que le concede la vida eterna a condición de subsistir mediante la ingestión de sangre. El vampiro siente la necesidad de alimentarse de la sangre humana, y según ciertos pueblos, preferiblemente de mujeres vírgenes y niños, probablemente debido a la pureza de su sangre. Para llegar a conseguir tan necesario alimento, sus colmillos se alargaban y los clavaba en el cuello de la víctima, succionando la sangre, hasta que la víctima moría desangrada y con dos orificios a la altura de la vena yugular. Debido a la influencia y presión de la religión, la medicina no evolucionaba con la suficiente eficacia, como para discernir sobre las enfermedades y causas de muerte. El desconocimiento necesitaba encontrar a un culpable, ya fuera real o inventado.

Vampiro (del serbio vampir). m. Espectro o cadáver que, según cree el vulgo de ciertos países, va por las noches a chupar poco a poco la sangre de los vivos hasta matarlos. ‖ 2. Murciélago que es del tamaño de un ratón y tiene encima de la cabeza un apéndice membranoso en forma de lanza. Anda con facilidad, se alimenta de insectos y chupa sangre de personas y animales dormidos. ‖3. fig. Persona codiciosa que se enriquece por malos medios, como chupando la sangre del pueblo.

Esta es la definición que se encuentra en el diccionario de la Real Academia (edición olímpica, del 92). ¿Querrá dar a entender el hecho de que se clasifique la tercera acepción como «figurativa» (fig.) que las otras dos son «reales»? ¿Acaso no resulta incluso más inquietante la segunda, un ratoncito andante con una lanza membranosa que te chupa la sangre mientras sufres pesadillas? Inquieto ante la duda, solicito un informe. Confidencial y urgente.Origen

El origen de esta leyenda parece ser un intento de dar explicación a ciertas enfermedades relacionadas con la pérdida o necesidad de adquirir sangre, un ejemplo es la anemia perniciosa, una enfermedad que afecta directamente a la sangre. Después de una hemorragia o una pérdida de sangre importante, el enfermo presentaba síntomas externos como la disminución del color de la tez, cansancio, e interiormente, la pérdida de glóbulos rojos. Otra enfermedad frecuentemente asociada con el vampirismo es la catalepsia, que dejaba a los pacientes en coma por periodos de tiempo indefinidos, pudiendo éstos llegar a confundirse con la muerte, ya que esta enfermedad reducía los signos vitales (pulso, ritmos cardiacos, palidez extrema, respiración, etc.) hasta semejar dicho estado. Si el enfermo recuperaba los signos vitales se creía que había regresado de la muerte, con algún fin concreto, bajo la forma de un vampiro. También la fotofobia, un estado del cuerpo por el cual la persona afectada no podía soportar la exposición a la luz solar directa, se asociaba con el vampirismo.

Platón y Demócrates desarrollaron la teoría sobre las características post-mortem: el crecimiento de las uñas, el pelo o la barba de un cadáver, se asociaron a que el alma del cuerpo seguía en compañía del cadáver tras la muerte.

La creación

Según las referencias aportadas a lo largo de varios años de estudios, hay más formas que facilitan la creación de un vampiro, ya sea voluntaria o involuntaria, algunos ejemplos de ello son:

El suicidio es una forma voluntaria de morir, religiosamente se puede interpretar como una forma de rebeldía hacia el dios que ya ha determinado cuánto hemos de vivir, desobedecer a sus designios es símbolo de rechazo.

Practicar la magia también es otra forma de revelarse contra un dios protector, ya que se considera antinatural que un humano pueda disponer a su libre albedrío de las cosas ya establecidas de forma natural, y modificarlas según su voluntad.

La brujería, no es necesario mentar que para practicarla se debe establecer un pacto con el demonio.

Ser el séptimo hijo nacido de una misma madre, tal vez por la similitud que se puede asociar al séptimo día de la creación, el día que Dios descansó y no se preocupó de su mundo.

Ser víctima de un asesinato sin vengar, quedando una deuda pendiente entre el asesino y el espíritu de la víctima, la cual regresará de su tumba para hacer "justicia".

Reflejar la imagen de un difunto en un espejo, podría ser otro de los motivos que puede provocar la transformación en vampiro.

El hecho de no recibir un entierro adecuado, entendiendo por esto un funeral sin oficio religioso, podría llegar a ser otro de los múltiples motivos para condenar al muerto a una vida eterna.

La Leyenda

Según la leyenda el vampiro es un ser nocturno, de tez pálida, macabra expresión y oscura vestimenta. Suele atacar a sus víctimas al abrigo de la noche; una vez ha saciado su hambre, regresa a su morada, un lugar exento de concurrencia humana dónde reposa en un ataúd o tumba. Otra característica muy importante: los vampiros no se reflejaban en los espejos. Quizás era símbolo representativo de su propia no vida. En la posterioridad, no podrían imprimir su imagen en las fotografías. Un vampiro no podía cruzar una corriente de agua natural, como ríos, afluentes o mares, de este dato desconocemos el motivo, aunque los estudios de upirología (ciencia que estudia a los vampiros) nos indican que sería posible llegar a cruzar éstos pasos, si el vampiro estuviera sepultado y protegido bajo grandes cantidades de tierra extraída de un cementerio o una zona de abundante fertilidad. Más detalles sobre estas criaturas nos remontan a su descendencia, si un humano era convertido a vampiro, dejaba de ser fértil en ese mismo instante. Aunque ello no afectaba a la capacidad de copular, ni a su prole anterior. De modo que se considera que el vampiro no nace, se crea. Cuando el vampiro era atacado con armas "sencillas" éstas no causaban efecto alguno, dada su terrible fuerza, la capacidad de volar y regenerarse. Un ser creado por el mal sólo podía combatirse con armas creadas por el bien. También es conocida la capacidad del vampiro para transformarse en un animal y poder escapar de sus perseguidores, elegían para tal fin a animales como los murciélagos o los lobos. De este modo podían tanto huir como entrar en casas ajenas sin ser vistos. Un vampiro no podía entrar en una casa ajena, a menos que fuera invitado ha hacerlo, una vez hubiera recibido el permiso, ya fuera sincero o por compromiso del humano, tenía total libertad para acceder al domicilio cuándo le apeteciera. Las mujeres vampiro, eran, por lo general, hermosas y jóvenes damas que cautivaban a los hombres con su poder de encanto, temidas y deseadas causaron estragos entre la población masculina de la época, usando sus poderes de seducción, capturaban a sus víctimas a través del deseo y la lujuria. Su modo de acabar con su sed era exactamente igual que la de los vampiros masculinos, aunque conseguían hacerlo con más glamour y sensualidad, sin dar opción a la competencia humana.

Su Destrucción

De la misma forma que la historia nos entrega al vampiro, nos brinda la opción de entregarlo a su muerte definitiva. Son muchas las formas de "matar" a un ser de las tinieblas, los míticos ajos, usados desde la antigüedad por sanadores, rudimentarios médicos y curanderos, son inexplicablemente repulsivos de "los sedientos pálidos" se colgaban de las entradas a las casas, del cuello o se transformaban en pócimas o ungüentos. La plata era supuestamente efectiva, ya que era considerada cómo el metal más puro, tal vez por su origen limpio, su color blanquecino y su fulgor. Si se ponía en contacto con la piel del vampiro, ésta quemaba la zona expuesta, si se le mostraba, o se amenazaba con acercársela, el vampiro retrocedía ante la amenaza de quemar alguna parte de su cuerpo y no poder regenerarla. Las famosas estacas de madera, o cualquier objeto punzante, si bien nos cuenta la leyenda, también eran un objeto material de defensa contra su ataque, con la peculiaridad que para usar tal objeto se debía localizar al ser mientras no estaba activo, lo cual era un riesgo muy alto que sólo los auténticos valientes llegaban a utilizar. Era necesario clavar la estaca justo en el centro del punto vital del vampiro: su corazón. Hay otra variación sobre la forma de usar las estacas, que en algunos lugares consideraban más efectivo era el método de la empalación, consistente en atravesar al ser con un largo palo de madera y clavarlo en suelo, con su víctima todavía colgando, esperar a que el sol hiciera su aparición y el vampiro se quemara. Cortarle la cabeza era un método que se suponía efectivo, ya que el cerebro se consideraba el segundo órgano vital del vampiro. Otro elemento, aunque éste natural, era el fuego. Según la tradición y su ➤



Las creencias de los pueblos

✝ En **Rumania**, se creía que cuando un animal, generalmente un gato, saltaba por encima de un cadáver, éste podía convertirse en vampiro, para evitarlo, colocaban en la mano del fallecido un pedazo de hierro.

✝ En **Grecia**, la superstición alcanzaba al color del cabello, aseguraban que Judas Iscariote, el hombre que traicionó a Cristo, tenia el cabello pelirrojo, asociándolo quizá con el color del fuego infernal, aquellas personas que tenían el cabello pelirrojo eran consideradas como posibles vampiros.

✝ En **Babilonia y Siria** se recetaban baños de sangre para curar la lepra, este remedio surgió a través de la Iglesia griega, la cual daba explicación a la necesidad de que un vampiro hubiera de alimentarse de sangre. El cuerpo muerto del ser necesitaba la sangre para mantenerse "fresco" de modo que la enfermedad que destruía el cuerpo, según creían, podía dar sanar la carne putrefacta al igual que sanaba la carne del vampiro.

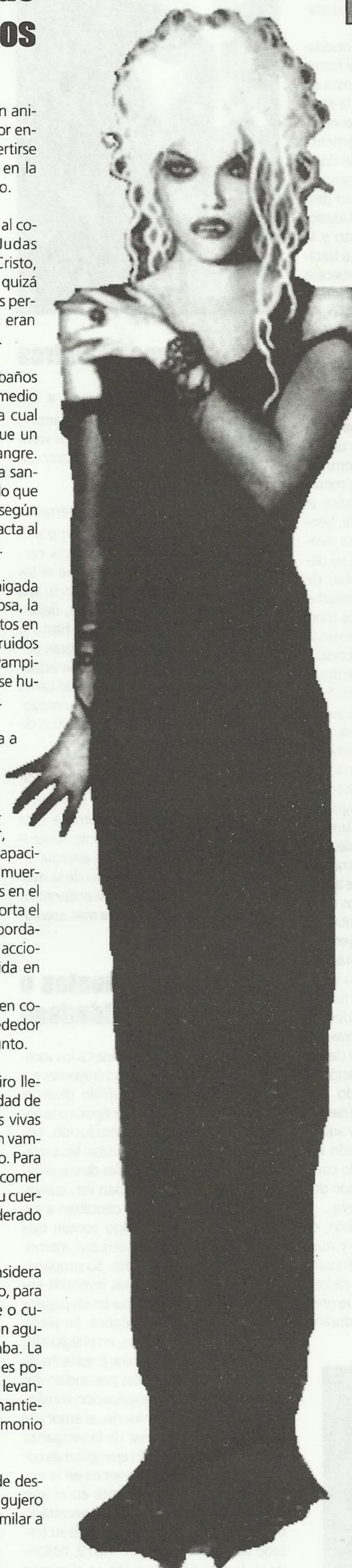
✝ En **Creta**, la zona donde más arraigada estaba la leyenda era la zona montañosa, la aparición de animales de rebaño muertos en medio de la montaña y los extraños ruidos nocturnos, daban más credibilidad al vampiro que a cualquier animal salvaje que se hubiera alimentado de una de las piezas.

✝ En **Alemania** el mito solo alcanzaba a los ritos funerarios. Para enterrar a un muerto debían seguir una serie de rituales para evitar el levantamiento del cadáver. Estos eran sumamente variados: en la zona de dominio del Káiser, se entierra al difunto con comida para apaciguar el hambre que pueda surgir tras la muerte. En otras zonas se colocan monedas en el interior de la boca del muerto y se le corta el nombre que anteriormente se había bordado en su camisa, si no se realizan estas acciones el muerto puede regresar a la vida en forma de cerdo.
Las acciones más comunes consisten en colocar montañitas de arroz o maíz alrededor de la tumba y quebrar el cuello al difunto.

✝ En **Rusia** la creencia sobre el vampiro llega asegurar la existencia en la actualidad de estos seres. Según ellos, las personas vivas que hayan servido de alimento a algún vampiro tras la muerte, se convierten en uno. Para evitar el levantamiento, el vivo debe comer tierra de la tumba del vampiro y untar su cuerpo con la sangre del cadáver considerado como vampiro.

✝ En **Bulgaria**, el vampirismo se considera una enfermedad de carácter hereditario, para evitar el levantamiento, un sacerdote o curandero coloca hierbas venenosas en un agujero practicado en la lápida de la tumba. La creencia explica su origen, el cuerpo es poseído por un demonio que lo obliga a levantarse, mientras el alma del humano mantiene una constante lucha contra el demonio que lo posee.

✝ En **Eslovenia** creen que se les puede descubrir por la falta de un segundo agujero nasal y el final de su lengua, que es similar a un aguijón de abeja.



LOS DIFERENTES NOMBRES

Según la zona y la época, el vampiro ha recibido diversos nombres y formas. A continuación haremos un breve repaso sobre los nombres más sorprendentes y las formas que los habitantes le han concedido al ser que se alimenta de la sangre humana, característica común en todos los países. El más conocido a nivel internacional es Nosferatu, *derivado del latín, lengua que se impuso en la mayoría de Europa, de la cual derivan muchas lenguas y dialectos actuales.*

† **África:** Reciben el nombre de *Asanbosam*, tienen los pies en forma de "ganchos", y se alimentan chupando la sangre que emana del dedo pulgar, que anteriormente han mordido.

† **India:** Con una forma un tanto peculiar, mitad hombre, mitad murciélago, se les ha concedido el nombre de *Baital*. Existe otro ser con poderes mágicos, éste es llamado *Rakashasa*, generalmente tiene rasgos animales como garras o colmillos, tiene la habilidad de transformarse en tigre, y, su destrucción se efectúa generalmente por exorcismos.

† **China:** Entre las leyendas orientales se hallan los *Ch'tang Shih*, vampiros creados por el salto de un gato por encima del cadáver. De tez muy pálida, poseen un aliento mortífero. Se cree que para librarse del ataque de un vampiro basta con colocar en su camino un montón de granos de arroz, en cuanto el vampiro se cruza con el arroz, debe contar todos los granos que haya, dando de esta forma un tiempo precioso a la victima para huir.

† **Grecia:** El vampiro masculino recibe el nombre de *Katalkanas*, se le puede destruir haciendo un prominente corte en el cuello, y vertiendo vinagre hervido en su interior. Los vampiros hembras, llamados Lamias, eran seres mitad humanos, mitad serpientes. Bajo engaños conseguían atraer a sus victimas y devorarlas totalmente. Tal vez debido a la condición femenina, eran vulnerables a cualquier arma.

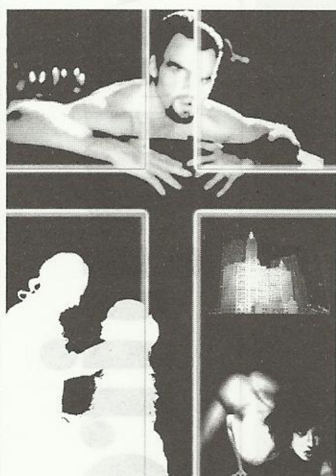
† **Bulgaria:** Son los llamados *Krvopijac*, éstos sólo disponían de un agujero nasal, también se les podía reconocer por la puntiaguda forma de la terminación de la lengua, similar al aguijón de una abeja. Para conseguir que no se levantaran de la tumba, los vivos colocaban rosas alrededor de la tumba del fallecido. En ciertas regiones más paganas, un mago podía destruir a un vampiro usando un conjuro que le permitiera encerrar el espíritu del ser en el interior de una botella, más tarde debía lanzar la botella al fuego.

† **Rumanía:** Reciben el nombre de *Strigoiul*, atacan de noche y siempre en grupo, los destruyen introduciendo ajo en sus bocas o arrancándoles el corazón, técnicas bastante arriesgadas. También hallamos a otro vampiro, más terrorífico, el moroï, formado a partir de un recién nacido muerto por su propia madre antes de ser bautizado. El moroï. Amen de su devoción por la sangre se le consideraba el causante de las tormentas de granizo, pues, según afirmaban los campesinos rumanos, al bombardear la tierra, esperaba poner al descubierto su tumba oculta y mostrar así al mundo el crimen del que había sido víctima.

† **Serbia:** *Mulos* o *Vlokoslak*, llevan ropas blancas y actúan tanto de día cómo de noche, pueden transformarse en ovejas o caballos. Mueren si se les corta un dedo del pie o se aprieta una uña en su cuello. Otra variante de los vampiros es el *Dhampir*, dedica su existencia a encontrar a su progenitor y destruirlo, se les llama también cazadores de vampiros.

† **Polonia:** En estas frías tierras, se les da el nombre de *Upierczi*, siendo éstos, vampiros que atacan desde el mediodía hasta la medianoche. En lugar de colmillos tienen un aguijón debajo de la lengua. Si se los quema, de su cuerpo brotarán ratas, si una de ellas escapa de la destrucción, el espíritu del vampiro podrá regresar para vengarse.

lógica, el fuego le recordaba al infierno que había rehuido a través de la vida eterna; otra versión más comparativa sobre quemar a un vampiro, trata sobre la similitud que había con religiones que limpiaban o sanaban las almas y cuerpos impuros quemando a los humanos tanto vivos como ya muertos (quemas de brujas y herejes, funerales). Se cree que los vampiros no podían entrar en tierras santas o bendecidas, donde su poder de influencia no era efectivo. La luz solar los quemaba por completo, suponiendo que el sol era la fuente principal de vida de la madre tierra, y por tanto de los alimentos de los seres realmente vivos, la exposición de un vampiro a ella era sinónimo de muerte segura. Los símbolos religiosos eran una forma de potenciar o canalizar la fuerza de la fe demasiado poderosa cómo para que se atrevieran a desafiar la real voluntad de la víctima. En algunas regiones se creía que colocando al ser entre dos espejos, éste se destruía, puesto que su imagen no se reflejaba en los espejos, el vampiro no podía soportar la evidencia de no estar realmente vivo.



Religión

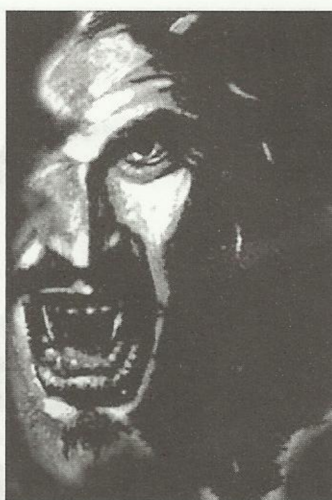
Sobre la religión cristiana y el vampiro se ha llegado a discernir la siguiente teoría, la Iglesia, poderosa en la mayor parte del mundo, aunque en guerra (la Iglesia Católica y la Ortodoxa) gracias a la exposición abierta de sus enseñanzas, necesitaba crear seres que, cómo el demonio, pusieran en peligro la pureza del alma y la recompensa de ganar el cielo tras la muerte. Las continuas guerras entre iglesias católicas y ortodoxas, invasores árabes, nobles avariciosos de poder, etc. dividían a la población en "buenos" y "malos", la aparente lucha contra un enemigo común podía llegar a unir a católicos y ortodoxos en alguna caza de vampiros. Fuera cual fuera el motivo, la Iglesia siempre ganaba la batalla de seguidores. El ser humano sentía más admiración por un dios benévolo y compasivo que por un ser creado por el mal, destinado a propagar el terror y la destrucción de todo aquello que en vida había representado el esfuerzo y la concesión de un dios caritativo. Uno de los seres que la religión, a la vez perseguía y reconocía su existencia, motivando campañas de captura y destrucción, era nuestro temático personaje. La forma más común de acusar a un ser humano de no someterse a las exigencias de los "padres", era tachándolo de poseído. Si en aquellas épocas lo más temido era el vampiro, el pobre hereje, cargaba con los hechos más impensables: desaparición de recién nacidos, violación de doncellas, satanismo, asesinato, etc. La propia Iglesia creó sus armas contra ellos, amenazando a sus súbditos con la posible aparición de los "inmortales", logró que la gente crédula se uniera a la causa y a la religión usando las armas creadas por la fe para librarse de sus ataques.

Las cruces, símbolo del Dios todopoderoso, se utilizaban cómo una débil forma de ahuyentarlos, cuándo era puesta en contacto con la piel del vampiro, la zona expuesta ardía sin posibilidad de regeneración. También si era simplemente mostrada, el ser retrocedía ante el dolor de la presencia del símbolo representativo de Cristo, el dios al que habían despreciado y voluntariamente rechazado, siempre a cambio del sufrimiento y la muerte de otros seres humanos. La tradición de colocar una cruz en la cabecera de una tumba podría llegar a relacionarse con el miedo de los vivos a que el cuerpo cobrara "vida" de nuevo bajo la forma de un vampiro.

Los otros métodos conocidos como el agua bendita, el exorcismo y la exhumación de tumbas eran realizados conjuntamente por los hombres de fe. Los hombres, cuya misión era proteger a un sacerdote, que debía salvar el alma corrupta de un vampiro, debían localizar la morada del ser y rociarla con agua bendita, el sacerdote haciendo acopio de su fe, bendecía la tumba o ataúd y procedía a realizar el exorcismo del cuerpo o en su defecto la exhumación de la tumba, de modo que cuándo el vampiro regresaba para descansar o protegerse de los mortíferos rayos solares, se encontraba en la situación de que tenia vetado el acceso a su propio refugio, con lo cual se enfrentaba a una situación desesperada. Si el cuerpo recibía el exorcismo, éste ya no podía volver a levantarse. Aunque la simbología parezca extraña, la mayoría de leyendas nos remiten a discernir que los vampiros acostumbraban a escoger como residencias las antiguas iglesias abandonadas, los cementerios y lugares similares, plagados en su mayoría de símbolos religiosos. También encontramos leyendas de vampiros que antes de aceptar la conversión, era fieles devotos de la religión, y, por algún motivo se sintieron abandonados o traicionados, el ejemplo más conocido el llamado Conde Drácula, un noble que en vida combatía la invasión turca con gran valor y una fuerza espiritual enorme. Creyente fiel dedicó su vida a la guerra y la iglesia, tras un engaño bien organizado por parte de los turcos, se sumió en la desesperación y perdió la cordura. Traicionando sus creencias y su fe, aceptó convertirse en vampiro para vengarse de su dios y aquellos que creía que le habían fallado en vida. Resguardándose en su castillo consumó sus esfuerzos a la propagación del miedo y el consumo de sangre ajena.

Cabe mentar que en la propia Biblia, el salvador del mundo es asesinado y más tarde renace de su propia tumba, en cuerpo y alma elevándose hasta los cielos, según la misma Biblia, este acto fue presenciado por varias personas que durante tres días velaron al muerto.





Otros vampiros

✝ Erinias: estos seres atraen a sus victimas mediante conjuros de "canto", ofrecen sus presas a los auténticos vampiros a cambio de algún pago, tanto en sangre cómo en materia.

✝ Incubo: son los ángeles desterrados del cielo y el infierno, deambulan por la tierra alimentándose de la energía corporal de las humanas, puesto que se les atribuye el sexo masculino. Sacian su sed a través de las relaciones sexuales, dejando agotada a su victima incluso hasta la muerte. Los íncubos, poseen un gran potencial fertilizante, de modo que aquellas mujeres que hayan compartido cama con uno de ellos, quedarán en su mayoría embarazadas de un futuro mestizo de humano e íncubo.

✝ Súcubo: es la versión femenina de los íncubos, al igual que sus compañeros, se alimentan de energía humana, ésta la consiguen también mediante relaciones sexuales, absorbiendo la energía de la víctima asta el agotamiento de la misma, si el hombre sobrevive al encuentro, calificará la experiencia de la más apasionante y extraña de su vida.

Leyendas, ¿cuentos o realidades?

Desde las primeras menciones a los vampiros, hasta los más devotos creyentes actuales, el vampiro ha sufrido diversas transformaciones según la época o la sociedad en que ha sido introducido. Los antiguos campesinos atribuían las extrañas muertes de los animales de sus rebaños a seres que no lograban ver, apoyados por los cuentos que contaban a sus hijos, crearon un enemigo común que cargaba con las culpas y de paso, atemorizaba a los niños rebeldes. Su propagación inicial a través de las leyendas comenzó a cobrar vida propia en los papiros de los escribanos de la época. En pleno apogeo del romanticismo, en el siglo XIX, se convirtió en el personaje predilecto de ilustres autores, los cuales pretendían dar al terror una posible explicación romántica, relacionando la muerte, el amor y el desengaño con el ánsia de la venganza incluso tras la muerte. El ejemplo más conocido de ello lo encontramos en la novela de Bram Stoker, escrita en el año 1.897. John William Polidori, secretario del conocido Lord Byron, publicó su tratado sobre el vampiro en 1.819, hallando su fuente de inspiración en el mismo poeta al cual servía. La actualidad sitúa a nuestro personaje en los más variados confines de la imaginación, siendo éste admirado, temido, despreciado y adorado, siempre teniendo en cuenta la forma en que queramos verlo. Si es real, o tan sólo se trata de la imaginación de narradores frustrados, tan sólo lograremos saberlo tras el paso de los inexorables años que tarde la ciencia en evolucionar, o hayan desaparecido totalmente sin dejar rastro alguno.

De Naturaleza Vampírica

La propia naturaleza y, tal vez la imaginación de aquellos que quieren creer, tiene algunos hijos que por su forma de vivir y su alimentación nos inducen a compararlos con los vampiros. Algunos animales muestran síntomas de necesidad de subsistir a través de la sangre. Los murciélagos, descendientes de la familia de los Quirópteros con más de 950 especies diferentes, son el símbolo más común de vampirismo. Los Desmodóntidos, una rama de la familia, son los llamados "vampiros tropicales americanos" estos seres que solo pueden salir por la noche, por su deficiente visión diurna, atacan a sus víctimas mientras duermen, sus incisivos están desarrollados de forma que en lugar de clavarlos, cortan la piel por la zona de paso de alguna vena, y chupan la sangre del animal. Otro autentico vampiro creado por la naturaleza es el molesto mosquito. Un insecto que con su reducido tamaño únicamente puede subsistir mediante la ingestión de sangre. La realidad sobre estos animales es harto curiosa: quién realmente clava el aguijón en el cuerpo de la víctima, es la hembra. Éste animal no tiene restricciones de actuación, ataca tanto de día cómo de noche, a cualquier ser vivo por el que circule sangre caliente, y absorbe sangre hasta saciarse, ser aplastado o reventar por falta de espacio para almacenar la sangre robada. Durante toda su existencia ha traído de cabeza a toda la humanidad, dado que no selecciona a sus víctimas, y vuela de una a otra, ha sido, y es el mayor factor de propagación de enfermedades y epidemias.

La sanguijuela, un anélido residente siempre en aguas dulces, se sujeta al cuerpo elegido a través de una ventosa, corta la superficie de la piel con sus dientes, y chupa la sangre. La víctima no se percata de lo que ocurre gracias a una sustancia anestésica que segrega la propia sanguijuela, quizá es la más discreta de las vampiresas naturales. Los platelmintos cuentan con dos elementos parásitos, los trematodos y los cestodos, ambos son inquilinos de cuerpos de sangre caliente, indiferentemente si son humanos o animales. Se ubican en el interior del cuerpo y absorben la sangre y células.

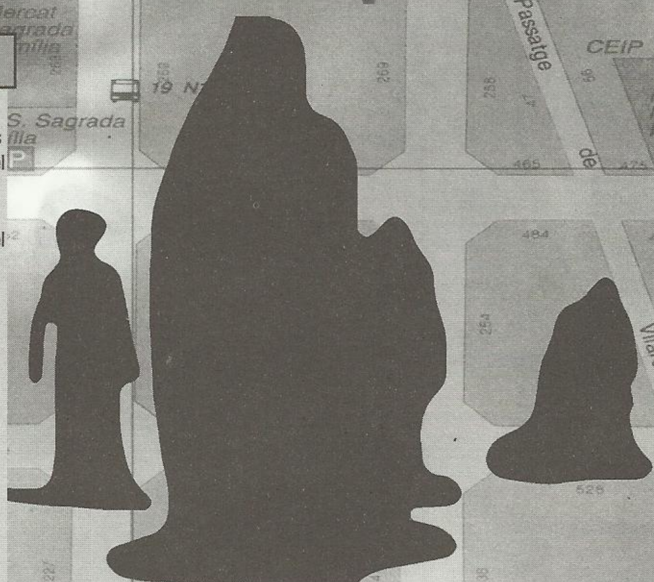
Siguiendo con la línea de animales parásitos cabe mentar a las garrapatas, pulgas, tábanos, varios anélidos, algunos insectos, etc. todos ellos se alimentan de sangre que roban de diversas formas. Aparte de los carnívoros, animales que se alimentan de otros seres vivos, según la cadena trófica, algunas aves han cambiado su alimentación, un ejemplo de ello es el pinzón australiano, un ave que pasó de alimentarse de peces pequeños, a desarrollar una curiosa técnica alimenticia. Con el pico arranca un trozo de carne y bebe la sangre que mana del animal, si el animal había sufrido algún corte en la piel el pinzón se limitaba a beber la sangre, sin necesidad de esfuerzos.

BCN by NIGHT 2.0
LA CIUDAD de los prodigios

Han pasado más de cuatro años desde que nació la primera parte de la ambientación barcelonesa de Vampiro: La Mascarada. Aún a riesgo de aburrir al personal, vuelvo a la carga con la campaña puesta al día y algunas novedades. Espero que esta especie de «next generation» no decepcione a todos aquellos que mostraron cariño a mi proyecto desde un inicio y que sirva de algo a los que no lo conocieron en su momento. Para ellos, el CD de regalo de este número contiene las dos primeras entregas de la serie, más algunas apreciaciones sobre la organización de «El reducto» que nunca llegaron a ver la luz por falta de espacio.

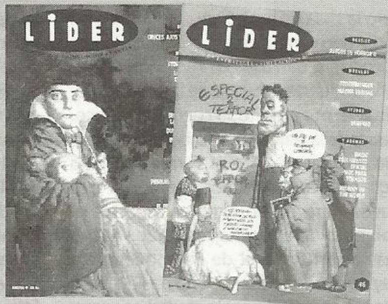
Vuelvo a insistir en el tema de siempre: Que nadie se me enfade. Ya lo dice el manual que en el *World of Darkness* las cosas son más bestias que en la realidad. Vamos, que los sitios y gentes que se citan están ahí para dar salsilla. Nada más lejos de mi intención insinuar que hay algo tenebroso en según que sitio ni desdramatizar crímenes ni situaciones que en la realidad son mucho más duras. Que os conozco, y luego pasa lo que pasa...

Mar Calpena



BARCELONA BY NIGHT

Barcelona by night fue un proyecto de campaña desarrollado por Mar Calpena en el contexto de los dossiers que la revista LIDER publicó en su anterior etapa en los números 46 (Especial Juegos de Horror II) y 57 (Cruces, ajos y estacas). El trabajo fue muy bien acogido entre los jugadores del *Mundo de Tinieblas*, animando como consecuencia a que muchos clubes desarrollasen su crónica en su localidad de residencia. En este dossier se continua la saga con el presente artículo. Para facilitar su seguimiento a los nuevos lectores, en el CD de LIDER 3 se incluye una reproducción del texto de los dos antecedentes. Quien desee, puede pedirnos las citadas revistas por correo postal (La Caja de Pandora, Sta. Carolina 16, 08025 – Barcelona), adjuntando 10 sellos de 35 Pta por cada una de ellas. Os las mandaremos a vuelta de correo. LIDER 46, además del dossier de repaso a los juegos de horror, incluye módulos de *Stormbringer* y *Magna Veritas*. LIDER 57, con el dossier dedicado a al Conde Drácula, ofrece módulos de *Stormbringer*, *La llamada de Cthulhu* y *Far West*.



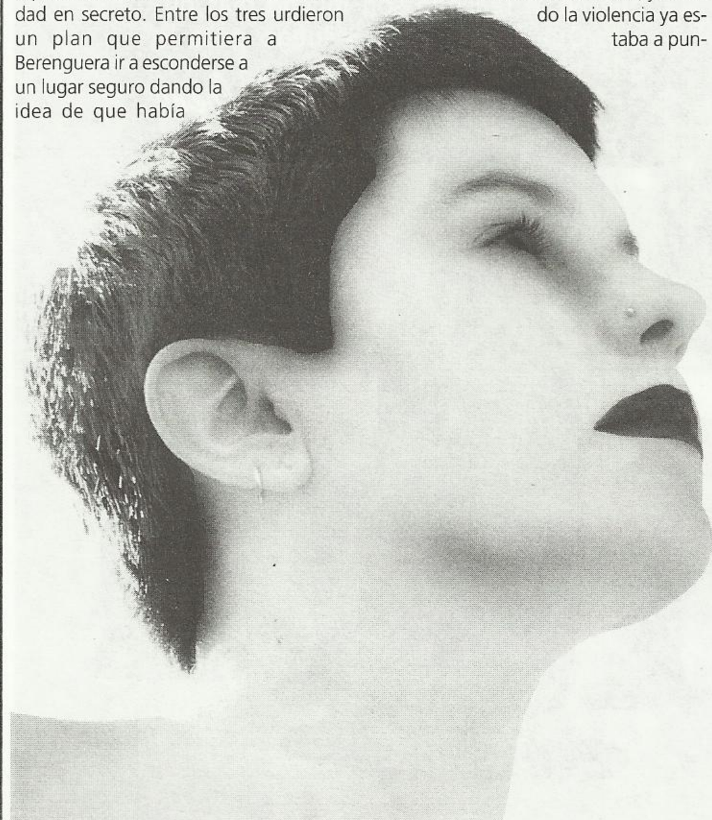
Tema y ambiente

El tema de la anterior *Barcelona by night* era, sin duda, la ambición. Actualmente, sigue siéndolo, pero el contexto de la ciudad ha cambiado sustancialmente. Allá donde años atrás el precario equilibrio de la Ciudad Condal la hacían terreno abonado para que un neonato con aspiraciones pudiera llegar a algún sitio mediante un uso calibrado de la traición, hoy en día las cosas funcionan de otra manera. Tras una serie de cambios que supusieron un trastorno total del equilibrio de poderes, la ciudad parece ahora más estable que nunca. Lo idóneo es que el narrador se esforzara en remarcar el terrible contraste entre lo que les sucede a los personajes y lo que se ve de cara al mundo. La Mascarada se ha reforzado muchísimo, y esto no ha procurado la tranquilidad en la ciudad sino un cierto clima de terror, disfrazado, eso sí, de lujo y opulencia.

El nuevo principado

Las cosas en la Barcelona antigua eran, como mínimo, estresantes para quién dirigiera el principado. La verdad es que Berenguera había llegado a un terrible estado de malestar sobre su futuro y el de la ciudad. Cuando un vampiro llega a determinada edad se da perfecta cuenta de que en realidad percibe el mundo a su alrededor como ciclos y herramientas que utilizar. Además, Ettienne Valois puso al descubierto una trama de pederastia en el barrio del Raval como advertencia a la príncipe de que conocía bien sus actividades en el orfelinato. El desasosiego de Berenguera fue claramente percibido por Bernardo Torres, el Nosferatu monitor del Inconnu, quien vio una clara oportunidad de sacar a la ciudad de su inercia. Poco a poco fue ganándose la amistad de ella, y la convenció para que se apartara de sus funciones. El único otro vampiro que sabía de la voluntad de renunciar de Berenguera era Elban, que en aquel momento se encontraba en la ciudad en secreto. Entre los tres urdieron un plan que permitiera a Berenguera ir a esconderse a un lugar seguro dando la idea de que había muerto. Lo cierto es que cuando el plan se puso en práctica ella no deseaba otra cosa que eso fuera cierto. Berenguera fue llevada a un lugar seguro, que es su antigua taberna «La roda del destí». A esta se accede por el patio interior de una antigua casa en el Barrio Gótico. Como nunca nadie se ha molestado en pensar que la taberna pudiera seguir en pie, todos dan la antigua localización por desaparecida. Paralelamente, se simuló un incendio en el piso de l'Eixample de Berenguera que hiciera pensar que ésta había muerto. Elban le juró a su antigua ama hacerse cargo de la ciudad, aunque no lo hizo tanto por la ambición del principado - que la tenía, y mucha- sino por lealtad. De hecho, las aspiraciones de Elban van bastante más allá que el simple control de la ciudad, pero el afecto por Berenguera le hacen querer que Barcelona funcione tan bien o mejor que bajo el control de ella.

Naturalmente, la transición en el poder no fue tan limpia como todo eso. En cuanto se hizo público lo que había sucedido, los carroñeros se abalanzaron sobre el poder. Todos los vampiros de la ciudad (menos Odalric, que no se enteró de lo sucedido) se reunieron en la sede provisional del Elíseo, que en esos momentos estaba en el Teatro Nacional de Catalunya (ver más abajo para explicaciones) y en principio, Berek debía tomar el poder sin más. Era evidente que una jugada así no contaría con el beneplácito de todo el mundo, puesto que Ettienne lo consideraba demasiado igual a él para gobernar en solitario, y comenzó una larga y amarga discusión. El primer golpe de efecto de aquella larga noche fue la aparición de Elban, con una carta del Círculo Interior que lo nombraba el nuevo príncipe. Ettienne no se atrevió a cuestionar esa decisión (ver más abajo para los motivos), pero a Berek le sentó como un tiro. Llibertat Falguera empezó a sembrar la cizaña en la sala para ver si aquello podía conducir a una revuelta que convirtiera a Barcelona en una ciudad anarka, y cuando la violencia ya estaba a punto de estallar, se produjo el segundo golpe de efecto de la noche.



Pese a la presencia de muchos ghoules que ejercían de guardias de seguridad en el recinto, un vampiro más irrumpió en el local. Era Cayo Marcelo, el hasta ahora líder en la sombra (y Lasombra) de una facción del Sabbat. Recordemos que Cayo Marcelo había sido el causante del Abrazo de Berenguera más de mil años atrás y que sentía verdadero amor por ella, así como un fuerte remordimiento por todo el dolor que la había causado. Hasta él había llegado la noticia del teórico asesinato de Berenguera (un tema del que, por cierto, ya se estaban discutiendo las responsabilidades, cosa que contribuía a crear tensión) y aunque no estaba seguro de si Berenguera había alcanzado la Muerte Final o no, él tenía metido en la cabeza que la culpable de los dolores de su amada era Llibertat Falguera. Si la solución que tomó Berenguera para abandonar los pesares de este mundo fue la de entrar en sopor, la de Cayo Marcelo fue mucho más acorde a su pertenencia al Sabbat y decidió morir matando, por lo que se prendió fuego y cargó contra la Brujah. Sus últimas palabras fueron «La rueda del destino vuelve a girar». Barcelona pudo haberse quedado sin un sólo Vástago, pero la sangre fría de Elban evitó una tragedia arrojando su capa sobre las dos antorchas vivientes. Además, a diferencia del viejo Liceo, el TNC tenía distribuida gran cantidad de aspersores que evitaron el incendio. Lo que sí ocurrió es que Berek entró en frenesí, lo cual dejó todavía más en evidencia su pérdida de poder.

A nivel de política mortal, todo aquello tuvo dos consecuencias inmediatas: Por una parte fue destituido el entonces director del Teatro, que no había logrado hacerse cargo de la seguridad frente a una intrusión del Sabbat (aunque se disfrazó la destitución con razones de política humana) y por otra parte, la alusión sobre «La roda del destí» no cayó en saco roto.

Hacía ya bastante tiempo que Ettienne sospechaba que Berenguera no tenía un único refugio, y conocía la taberna que regentaba en la Edad media. Por este motivo, a partir del incidente del TNC, multiplicó su interés por efectuar obras en la ciudad que disimularan las prospecciones arqueológicas en el subsuelo. Aunque Ettienne piensa genuinamente que Berenguera ha muerto, cree que algo puede esconderse en la localización de la antigua taberna. A él hay que agradecerle las continuas obras con las que se han visto castigados los habitantes de la ciudad en los últimos tiempos.

La política de Elban

Pero la cosa no acabó aquí, y también en el terreno vampírico aquello tuvo consecuencias. Elban tomó como primera medida un fuerte refuerzo de la Mascarada, y lo hizo por el método coercitivo clásico. Casi toda la progenie de Llibertat Falguera fue destruida, y Ausies Ferrer está bajo vigilancia continua. Por paradójico que pueda parecer, en algunos aspectos el gobierno de Elban ha resultado mucho más abierto que el de Berenguera. No hay que olvidar que éste no ha llegado a Arconte especial para la ciudad por azar. Él es mucho mejor diplomático de lo que lo fue nunca la antigua príncipe. Elban tiene una guardia de ghoules vinculados a él que lo protegen a todas horas. Aprovechando la muerte de Cayo Marcelo (a quién, por cierto, fue el único que lo reconoció), lanzó una fuerte ofensiva contra el Cuchillo Negro, que prácticamente aniquiló y expulsó de las ciudades del inmediato extrarradio de la ciudad. Esto, de todas maneras, ha tenido un efecto un tanto negativo, porque ha hecho que la posición de la Tormenta Radical se reforzara en las ciudades del Vallés y emprendiera a menudo acciones descaradas como aniquilar abiertamente a los agentes de la Camarilla en la zona e intentar sublevar a los barrios más desfavorecidos para crear el caos, disfrazándolo todo de ataques racistas. Por su parte, Estruch, el chiquillo de Cayo Marcelo, ha desplazado su base de poder hacia Valencia, donde todos los rumores indican que se está reforzando a cada día que pasa.

Por otra parte, Elban ha decretado que Barcelona es una ciudad cerrada a los vampiros de 14 generación. Mientras que la creación de nuevos vástagos o de ghoules ya no está tan restringida como antes, lo que a Elban le parece inconcebible son «esas aberraciones con sangre aguada». Muy hábilmente, ha convencido a casi todos de que ese tipo de vampiros son peligrosos. De todas formas, Elban ha preferido abrir la ciudad a nuevos antiguos relativamente controlables que no dejar que los residentes pudieran crear neonatos fieles. La política de «divide y vencerás» le ha funcionado bastante bien hasta ahora. El aspecto de Elban es el de un hombre joven de unos veintipocos años, muy alto y delgado, que curiosamente tiene el pelo totalmente cano. Parece a primera vista más afable que Berenguera y más hablador. Le gusta mucho darse un aire de cierto despiste que lo ha convertido en uno de los vampiros más longevos y poderosos de Europa.

En más de una ocasión, Elban ha tolerado cosas que a priori había prohibido para luego utilizarlas contra el autor. Estos fueron los casos de Ettienne y Anastasi.

Ettienne

Ettienne no ha tenido demasiada suerte con sus compañías. De entrada, eligió muy mal a su discípulo Marcos Pérez. Después, Jaume Arnau (el mago de su logia) le causaba cada día más problemas, con continuas insinuaciones sobre su condición de vampiro. Como Ettienne tampoco no es tonto, durante mucho tiempo estuvo haciendo ver que no pasaba nada para no fomentar más comentarios, pero el desastre sobrevino por culpa de Marcos. A éste siempre le había atraído el riesgo por su propio bien, y estaba fascinado con una chica que se había convertido en una figura mítica entre los amantes del ocultismo de la ciudad: Eulàlia Font. Claro que esto era una de las peores cosas que podía hacer, porque si os acordáis es una de las pocas cazadoras de la ciudad y albergaba un fuerte odio contra los vampiros. Además, Eulàlia conocía a Jaume Arnau, y pese a sus diferencias anteriores decidió confiar en él. Esto estuvo a punto de suponer una verdadera catástrofe. Eulàlia y Jaume urdieron un plan. Jaume convocó a Ettienne y a Marcos a una cita en el piso superior del Hotel Arts con la propuesta

de mostrarles un libro antiguo que revelaba los grandes secretos del vampirismo. Ettienne no las tenía todas consigo, y en cuanto sonsacó un poco a Marcos, vio clara la mano de Eulàlia. Pensó que lo mejor que podía hacer era confiar la situación a Elban y Berenguera (todavía en el poder en ese momento) y estos lo autorizaron a destruir a Marcos y crear un nuevo vástago. Lo que ocurrió en esa habitación de hotel fue una doble traición. Por una parte, Ettienne sacrificó a Marcos y lo dejó a Jaume Arnau para que experimentara. Por la otra, este sacrificó a Eulàlia, quién se convirtió en la vástago de Ettienne. De la situación salió una alianza entre Valois y Arnau, que ahora trabajan juntos en su estudio de la magia. Marcos Pérez sufrió una muerte bastante horrorosa en laboratorio de Arnau. Por lo que respecta a Eulàlia, a estas alturas está apenas empezando a digerir lo que le ha sucedido, y se convertirá en una vampira tan peligrosa o inocua como quiera el narrador. Estos hechos son los que hicieron que Ettienne no se opusiera a la toma del principado por parte de Elban, además de que siempre era mejor que este tomara el poder que no que lo hiciera su eterno rival, Berek.

Anastasi

Las indiscreciones de Anastasi Genís siempre tuvieron motivos más mundanos que las de Ettiene. Después de la muerte de Thais (otra Toreador, según el módulo «Hermanos de sangre»), decidió abandonar la poesía. En el fondo, su alma estuvo siempre dividida por la dicotomía artesano/farsante que sufren tantos de los miembros del clan de la Rosa. Vendió su piso en la Pedrera (que ahora se exhibe restaurado para goce de los visitantes) e invirtió su dinero en unos cuantos bares gay de l'Eixample, que en los últimos años han aumentado mucho el volumen de negocio al convertirse en una de las zonas preferidas de la noche barcelonesa, tanto para gays como para los que no lo son. Él ha encontrado su rebaño entre los habituales de sus bares. Todo esto estaría muy bien e incluso estaría aplaudido por Elban si no fuera porque Anastasi fue tan tonto como para dejarse pescar por una inspección fiscal que dejó al descubierto que sus negocios tenían una serie de particularidades un tanto especiales. Por otra parte, en los bares de al lado de los de Anastasi han habido algunos incidentes que han costado la vida a un par de dominicanos. Un observador atento podría pensar que se trataba de una advertencia o una venganza. Además, allá por donde pasa Anastasi suelen darse extrañas coincidencias que huelen a ruptura de la Mascarada. Por ejemplo, hace cosa de un año, Anastasi se empeñó en conocer a un director de cine residente en Inglaterra que se encontraba rodando su última película. En ella se ve la escena de una orgía como las que se sabe que a veces se organizan en la casa de Berek en el barrio de Pedralbes. Nadie ha podido preguntarle al famoso director de dónde sacó los detalles de la fiestecita en cuestión porque murió poco antes de estrenarse el film. Todo esto ha hecho que Elban personalmente le dictara a Anastasi quién debe ser su nuevo chiquillo. Se trata de una drag que se hace llamar Charlie Rimmel. Anastasi no tenía la menor intención de abrazar a nadie, pero Elban lo obligó bajo amenaza de decretarle una caza de sangre. De esta manera, Elban tiene un contacto fiable en el mundo de la noche barcelonesa y en especial de los «afters», que han vuelto a resurgir con fuerza. El hecho de que haya abrazado a una drag le es enormemente útil: no llama la atención en los locales, puede alterar radicalmente su imagen y consigue fácilmente información. Por su parte, Charlie (quién en ocasiones se hace llamar Missis Popper) está encantado/a de su nueva condición. Fue él mismo quién le pidió a Elban ser abrazado dentro del clan Toreador, y no dentro de los Ventrue, como hubiera sido lógico. Charlie no se engaña respecto a las posibilidades de supervivencia de un neonato Ventrue en semejante nido de víboras.

Por otra parte, estos no son los únicos fracasos de Anastasi. Su propuesta de que la Sagrada Familia se constituyera en Elíseo resultó ser un verdadero fiasco. La estructura semiabierta del edificio impedía la menor privacidad y la convertía en un magnífico blanco para los ataques anarkas que en aquella época tanto abundaban. Por esto se decidió que el complejo del Teatre Nacional de Catalunya (TNC) y el Auditorio de Barcelona serían los más adecuados para ocupar el lugar del Liceo. Pese a todo, la Primogenitura deberá decidir pronto si mantiene esta sede o vuelve al teatro de Opera. El TNC y el Auditorio son más grandes y discretos, pero cuentan con la desventaja de que no sólo no están tan céntricos como el Liceo, sino que se encuentran peligrosamente cerca de la salida de Barcelona más próxima a las poblaciones donde la Tormenta Radical sigue siendo hegemónica.

Los Giovanni

La implantación de los Giovanni de un tiempo a esta parte en Barcelona es mucho mayor. Una de las pocas cosas en las que han colaborado Berek y Elban en los últimos tiempos es en la investigación de algunas redadas policiales. La policía ha encontrado drogas que parecían no tener efectos demasiado concretos en el cuerpo humano, pero que los contactos de la Primogenitura en el laboratorio de la policía indican que podrían estar diseñadas específicamente para afectar a los vampiros. Estas noticias tienen muy preocupados a ambos Ventrue, no sólo porque implican que alguien debe estar distribuyendo las drogas en la ciudad, sino que probablemente hay un buen número de vampiros que pasan de vez en cuando por Barcelona sin que nadie lo sepa para recogerlas. Cada vez que la policía ha encontrado un alijo de drogas «normales», ha aparecido siempre cierta cantidad de estas otras. Elban dio parte de lo ocurrido al Consejo Interior, donde en principio no consta que algo similar se esté dando en ningún otro lugar del mundo. Por si acaso, el propio Elban se ha montado un laboratorio magníficamente equipado en su casa, un loft carísimo en el Poble Nou. Naturalmente, si el Círculo Interior supiera de sus experimentos, igual los encontraría bastante cuestionables.

Los Giovanni están de hecho detrás de toda la operación. Hasta el momento se habían introducido en la ciudad a través de sus agentes holandeses, comprando una de las productoras de televisión más importantes del país y asumiendo el control de los dos equipos de fútbol más populares de la ciudad. En el caso de uno, el control ha consistido simplemente en colocar algunos de sus ghoules entre los jugadores, mientras que el otro fue obligado a cambiar de estadio para que así los Giovanni pudieran acceder a una base de poder cercana al cementerio de Montjuich.

Los demás

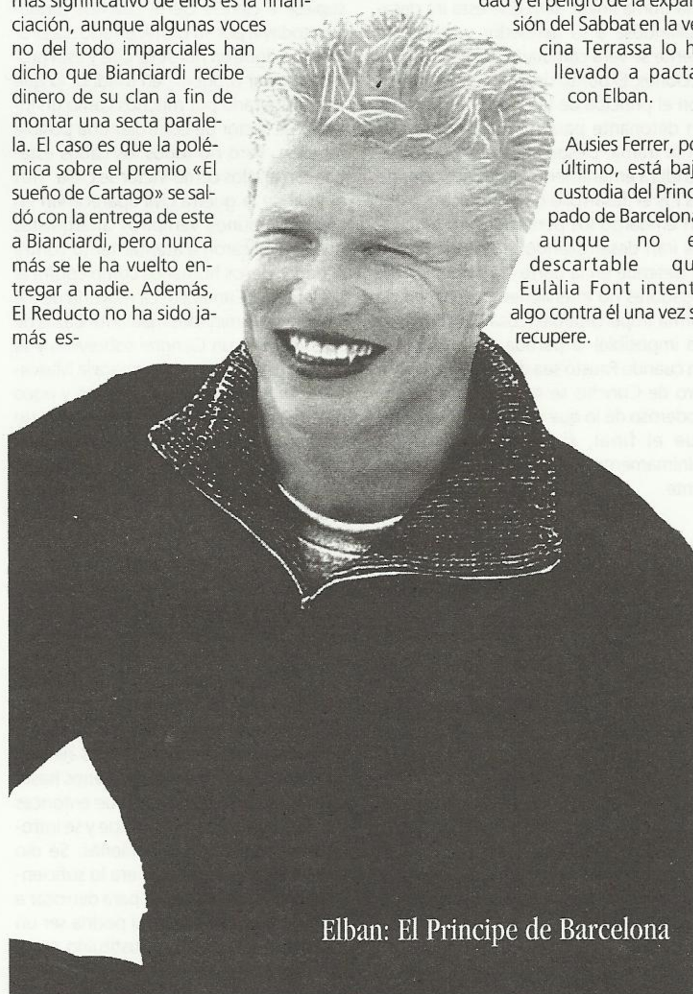
Por lo que respecta a Alexandre Domènec, este siguió con su desvinculación progresiva de la Camarilla, hasta el punto en que sólo de vez en cuando es visto por Bernardo Torres, el único que se preocupa sobre si ha muerto o no. Pese a que ama la naturaleza, sus partidas han coincidido algunas veces con incendios forestales en el área de los bosques de la ciudad. De todas maneras, Odalric también ha estado vagando por esta zona, y hay noticias bien fundadas que lo situarían por la zona del Ampurdán y en concreto por el recién restaurado monasterio de Sant Pere de Rodas.

Por otra parte, Marcello Bianciardi se ha convertido en un poder en la ciudad aún a pesar de sí mismo. El Reducto ha seguido creciendo en estos años, y aunque tiene una organización aún bastante flexible, Bianciardi ha logrado una mayor coordinación entre las distintas ciudades que unen la organización, de forma que en un caso de emergencia (y los ha habido tan urgentes y complicados como el alojar a todos los vampiros que huyeron de Kosovo, cosa que incluía a algún que otro Tzimisce antitribu) se pueda actuar con rapidez. De todas formas, la organización tiene todavía sus puntos flacos. El más significativo de ellos es la financiación, aunque algunas voces no del todo imparciales han dicho que Bianciardi recibe dinero de su clan a fin de montar una secta paralela. El caso es que la polémica sobre el premio «El sueño de Cartago» se saldó con la entrega de este a Bianciardi, pero nunca más se le ha vuelto entregar a nadie. Además, El Reducto no ha sido jamás escuchado en las negociaciones de paz como las de Euskadi o el Ulster, lo cual ha supuesto un cierto freno a las actividades del grupo.

Por otra parte, la muerte de Llibertat Falguera ha dejado a Bianciardi como líder de facto de los Brujah de Barcelona, y ha contado con un buen refuerzo para ello en Iván Martínez «Cherno» y en algunos de los chiquillos menos radicales de Llibertat Falguera. Los más radicales han tenido que huir de Elban y compañía, lo que hace que tengan verdaderas ganas de montar una buena revuelta. Tres de ellos se han establecido en la Vila Universitària de la Universitat Autònoma de Barcelona, donde viven precariamente al ser esta una zona rodeada de bosque y muy cercana a las zonas de control del Sabbat. Pese a ello, se podría decir que han sido bastante felices (el sueño de todo Brujah es este, una universidad llena de niños rebeldes... libros y agitación por un igual), aunque la cosa estuvo a punto de venirse abajo coincidiendo con la destacada visita de uno de los principales ghoules Ventrue de este país a la Universidad, contestada fuertemente por los estudiantes. Pese a ello, muchos vampiros catalanes, y cada vez de sitios más lejanos, se arriesgan a hacer una pequeña excursión al lugar. Éste, sin embargo, tiene el crecimiento limitado y se considera más como una república bananera que como una amenaza al poder de cualquiera de los principados cercanos.

De estos, el único que sigue en pie (y es más, fortalecido incluso) es el de Sabadell. El príncipe anterior, pese a ser Ventrue como Berenguera, no se llevaba bien con ella. La prosperidad económica de la ciudad y el peligro de la expansión del Sabbat en la vecina Terrassa lo ha llevado a pactar con Elban.

Aussies Ferrer, por último, está bajo custodia del Principado de Barcelona, aunque no es descartable que Eulàlia Font intente algo contra él una vez se recupere.



Elban: El Principe de Barcelona



Crónica: Vampiro: La Mascarada
Música para muertos

Música para Muertos es una crónica pensada para un grupo de tres vampiros, cuatro como máximo. El leimotiv de la historia es la ambición y decadencia en una ciudad que está fuera de control, y el deseo por parte de la sociedad vampírica de hallar un conjuro secreto que puede otorgar grandes poderes al no-muerto que lo posea.

> No digas todo lo que sabes,
> no hagas todo lo que puedes,
> no creas todo lo que oyes,
> y no gastes todo lo que tienes,
> porque el que dice todo lo que sabe,
> el que hace todo lo que puede,
> el que cree todo lo que oye,
> y el que gasta todo lo que tiene;
> muchas veces:
> dice lo que no conviene,
> hace lo que no debe,
> juzga lo que no ve,
> y gasta lo que no puede...
>
> Proverbio Arabe

INTRODUCCION

Chemo

Lo principal de esta crónica son los personajes que la componen. De hecho los jugadores no se verán involucrados en una trama lineal, sino que ésta irá desarrollándose a su alrededor y probablemente se verá cambiada por sus propias acciones. El punto de inicio, una reunión con el príncipe de la ciudad, es tan sólo un detonante para que se introduzcan en la trama. Después de ese punto dependerá enteramente de las acciones de los PJs el desarrollo de la crónica.

Sin embargo los personajes no jugadores irán desarrollando la historia, como se describe en la parte 'La trama'. Si los jugadores no intervienen o lo hacen de forma imperceptible (cosa extraña pero no imposible) la partida encontrará un fin cuando Fausto sea derrotado y el conjuro de Conchis se revele como menos poderoso de lo que podría ser. Supongo que el final, si los jugadores son mínimamente aceptables, será muy diferente.

LA HISTORIA

Maurice Conchis era un Toreador procedente de Grecia bien conocido por su fama de haberse mezclado en los temas de la magia. Los Tremere no lo veían con buenos ojos, pues lo consideraban ajeno a sus disciplinas, por lo que Maurice se vio involucrado, según las málas lenguas, con magos humanos a los que seducía a cambio de sus enseñanzas. Nunca llegó a probarse que hubiese roto la Mascarada, pero de todas formas tuvo que abandonar su Grecia Natal debido a algún oscuro asunto que no llegó jamás a resolverse.

Su llegada a Madrid data de principios de siglo. Cuentan que cuando llegó algunos de los vampiros de la ciudad llegaron a proponerlo como príncipe en un intento de derrocar al entonces (y actual) príncipe: Victor, un noble medieval y tradicionalista que no aceptaba los cambios del nuevo siglo, manteniendo un principado estricto y al más puro estilo de una orden de caballería. De cualquier forma, si esto fue cierto, Conchis nunca accedió al principado y no hay noticias de que realizase desafío formal alguno. Cuando estalló la guerra civil, muchos de los vampiros pensaron que no era bueno quedarse en una ciudad asediada, por lo que huyeron del país. El resto quedó oculto en refugios subterráneos, protegidos por sus ghoules. La guerra fue una época caótica, en la que las reglas del principado se saltaron y debido a la dificultad sin permiso en un desesperado intento de protegerse a sí mismos.

Con el final de la guerra Victor retomó el poder de Madrid y con la disculpa de proteger la Mascarada ordenó matar a la mayoría de los Ghoules que fueron creados durante la época de anarquía. Esta decisión fue muy criticada por un amplio sector vampírico, pero tuvo el apoyo de un Cónclave, por lo que se llevó a cabo lo que sería recordado como La Matanza. Desde aquel momento Victor prohibió la creación de nuevos ghoules hasta que supiese a ciencia cierta cuántos rondaban todavía por su protectorado. La prohibición sigue en nuestros días y está prohibido crear progenie en Madrid, lo que es considerado por muchos como un intento de Victor de controlar una posible rebelión. Pero no todos los cabos estaban tan atados como Victor se creía. Tras el final de la guerra civil aparecerían en Madrid algunos vampiros anarquistas que se dedicaron a atentar tanto contra el poder de los humanos como contra el poder de la Camarilla. La mayoría de estos fueron eliminados mediante Cazas de Sangre, pero un Gangrel sobrevivió y se convirtió en el peor cáncer para la Mascarada. Se le conoce como Bastian y poco más se sabe de él, salvo que lidera a un número indeterminado de vampiros y ghoules que se hacen llamar la Jauría y que se entregan con pleno afán a la Diablerie. Bastian era violento y poco discreto durante la época anárquica, por lo que la Camarilla no se explica cómo puede ocultarse tan bien en la actualidad.

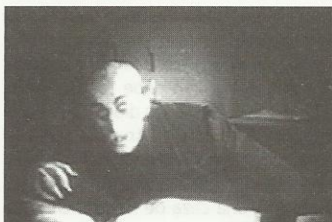
La razón ha de buscarse en otro vampiro que aspira al poder del principado y que se hace llamar Fausto. Fausto llegó a Madrid al finalizar la guerra, procedente de la Alemania nazi. Cuando se dio cuenta de que Hitler habría de perder la guerra decidió quedarse en aquel país neutral en el que se encontraba, al menos hasta que las cosas se calmasen. Fue entonces cuando se presentó al príncipe y se introdujo en las intrigas madrileñas. Se dio cuenta de que si bien no era lo suficientemente poderoso como para derrocar a Victor de forma directa, sí podría ser un candidato idóneo para sustituirlo si cayese en desgracia ante la Camarilla. En un principio le ayudó a cazar a los anarquistas para ganarse su confianza, pero en una de las batidas atrapó a Bastian. Fausto pensó que era el sujeto ideal a través del cual actuar, por lo cual realizó un Vínculo de Sangre con él. Después lo engatusó y le dijo que lo protegería de la cacería hasta que todo hubiese pasado.

Una vez finalizó la cacería Fausto liberó a Bastian, aprovechando que los demás estaban desprevenidos y pensaban haber erradicado el anarquismo de la ciudad. Los planes de Fausto eran a largo plazo: utilizó a Bastian para crear un grupo de rebeldes contra el poder de Victor, que lo desacreditarían ante la Camarilla. Después él mismo se encargaría de eliminar a Bastian con todo su grupúsculo y de ese modo poder acceder a un principado que todos creerían condenado. Es por eso que todavía no han capturado a Bastian, pues la inteligencia de Fausto lo encubren. Sin embargo Fausto tiene también sus pequeños problemas de cálculo: Bastian ha comenzado a crear progenie sin control y empieza a escapársele de las manos. La dejadez de Bastian y su creencia de que la Mascarada es un intento de control por parte de los antiguos están echando por tierra los planes de Fausto, que quizás se vea obligado a terminar con la plaga de anarquistas antes de que sea demasiado tarde. Lo que ni siquiera Fausto sospecha es que ya es demasiado tarde. El propio Bastian ha perdido el control de su progenie y aunque los nuevos vampiros saben poco sobre su nueva condición han aprendido a hacer ghoules. La plaga de ghoules obligará en algún momento a que se realice una nueva Matanza, sólo que esta vez será casi imposible localizarlos a todos, pues los vampiros neonatos no conocen tan siquiera las Tradiciones y no deben respeto a nadie. Al contrario, Bastian les ha indicado que todo vampiro ajeno a la Jauría debe ser exterminado, pues son peligrosos para los neonatos (lo cual no deja de ser cierto).Pero ¿qué fue de Conchis durante todo este tiempo? Parece ser que durante la guerra fue protegido por sus ghoules, como otros tantos vampiros. Cuando Victor ordenó la Matanza Conchis no opuso resistencia alguna. Después se rumorea que contactó con una orden de magos que actuaban en Madrid. Por aquel entonces corrían rumores de que Conchis investigaba un conjuro único que cambiaría totalmente la concepción vital de los vástagos. Los Tremere fueron despectivos al respecto: ningún vástago que no fuese de su clan, podía desarrollar algo más que trucos de ilusionista. Pero hubo quien dijo que el estudio de ese conjuro fue lo que hizo que Conchis no optase al principado de Madrid.

Pasó el Régimen, bajo el cual Maurice no había hecho demasiados actos de presencia, enfrascado como estaba en su investigación y, repentinamente, hace un año estallaron los rumores: Conchis había sido visto de DIA por las calles de Madrid. Todos comenzaron a preguntar, pero Conchis no compareció cuando fue citado ante el príncipe. Aquello era considerado un insulto por todos, pero Victor guardó silencio al respecto. Se esperaba un nuevo movimiento por parte de Conchis. Y lo hizo: apareció en una foto de periódico acompañando a un conocido tenor italiano durante su visita al Palacio Real, a media mañana. Conchis, bajo el seudónimo de Demetriades Dimakeles, había realizado su aparición en la sociedad humana como asesor cultural del ayuntamiento. Los aullidos de los Tremere resonaron en la ciudad: un Toreador había conseguido el conjuro más importante para un vampiro, la piedra filosofal que permitía a un vástago resistir la luz del día. Se exigían respuestas. La Camarilla envió un Cónclave para entrevistarse con Maurice.

Pero entonces Maurice desapareció sin dejar huella. La sociedad humana lo achacó a un secuestro o asesinato, que nunca fue resuelto. La sociedad vampírica dejó escapar un gruñido de frustración: la luz del sol continuaría siendo su mayor enemigo. Después llegaron los rumores: Conchis había sido eliminado por la Jauría que temía que los Tremere utilizasen el conjuro para darles caza durante el día. Sin embargo se rumoreaba que existía una copia del conjuro en algún lado. Los primeros en recibir la visita de los vástagos fueron los magos humanos, la orden de la 'Dalia Negra'. Sin embargo estos negaron conocimiento alguno del conjuro de Conchis. Sabían que buscaba algún poder relacionado con el poder Corporal, pero jamás sospecharon que ambicionase tanto. Los estudios de Conchis eran mucho más profundos y antiguos de lo que los Tremere podrían haber sospechado: de hecho llevaba varias generaciones humanas rebuscando en el poder de la magia. Los vampiros tuvieron que creer a la 'Dalia Negra'. No tenían otra opción si no querían romper la Mascarada, pues entre sus componentes había gente importante en la sociedad humana.

Se buscaron otros indicios, pero todo fue en vano. El secreto de Conchis acabó convertido en leyenda. Poco a poco todo volvió a la normalidad en Madrid, y cada cual a su intriga. Pero en ocasiones hay rumores de informadores que dicen haber visto a Conchis en algunos lugares de la ciudad, sobre todo de día. Sin embargo ningún vástago ha tenido pruebas concluyentes de que esto fuese cierto, por lo que se consideran habladurías sin valor.



LA VERDAD

Conchis investigaba un gran conjuro, efectivamente, pero no tenía nada que ver con la luz del sol. Lo que él buscaba era un conjuro que permitiese modelar la carne del cuerpo para tomar otras apariencias. Unido a sus poderes de Auspex ambicionaba convertirse en un Doppleganger entre los vampiros, escalando puestos de poder inimaginables para otros vástagos.

Sin embargo sólo logró un éxito a medias: podía transformar la apariencia de un homínido, pero sólo una vez. Después la carne se volvía demasiado inestable, degenerando en amorfidades demasiado horribles como para ser explicadas. Por supuesto las pruebas las realizaba sobre sujetos humanos que capturaba.

Cuando se dió por vencido decidió aprovechar lo que tenía. Tomó como ghoul a un jóven actor griego que se encontraba en Madrid por aquel entonces y lo adiestró en el arte y, sobre todo, en la ópera, que era su forma de arte favorita. Después lo transformó en un reflejo de él mismo. De esta forma pensaba mezclarse en la sociedad humana sin despertar sospechas: durante el día el ghoul ocuparía su lugar y por las noches sería Conchis quien disfrutase de la sociedad humana sin temer a posibles cazavampiros. Además le encantaría ver a los Tremere sudar cuando pensasen que había logrado resistir la luz del día.

En las primeras apariciones se dedicó a pulir los posibles defectos de su sustituto, hasta que logró que actuase de forma totalmente fiel. Después fue cuando tiró el gran farol al convertirse en asesor cultural del ayuntamiento.

Cuando se disponía a presentarse ante el príncipe Fausto acudió a su refugio. A Conchis no le gustaba Fausto, pues sabía que era su principal contendiente a aspirar el principado de la ciudad, pero lo soportaba mientras no completase el conjuro que le permitiría acceder al poder. El conjuro había fallado en su concepción original, pero todavía podría utilizarlo para conseguir poder en la Camarilla, por lo que ahora Fausto era sólo un incordio.

Fausto le preguntó por los rumores, pero Conchis se rió en sus narices. No le despejó sus dudas, de las que tan sólo pensaba responder ante el Cónclave, pero dejó intuir que el conjuro estaba a buen recaudo para no caer en manos de 'ambiciosos de segundo orden'. Fausto se enfadó muchísimo y le juró a Conchis que iba a lamentar aquellas palabras, que antes del amanecer estaría pidiendo clemencia. Por supuesto Conchis no sabía que Fausto dominaba a la Jauría.

Toda esa conversación fue escuchada por una ghoul al servicio de Conchis llamada Aurora Linares. Fausto la vió cuando salió de la casa, tomando buena nota de su presencia.

Cuando Conchis salió de casa se disponía a acudir al príncipe, pero jamás llegó. El propio Bastian lo alcanzó por el camino. Tenía órdenes de Fausto de llevarlo a un escondrijo en las afueras de Madrid, pero cuando lo intentó capturar Maurice se resistió. Entablaron una corta pelea, durante la cual Bastian entró en frenesí, matando al Toreador. Cuando se dió cuenta de lo sucedido huyó rapidamente, para pensar con calma en lo que debía hacer. En su frenesí arranco del dedo de conchis un anillo de plata con una insignia plateada que representa el Teatro de la Opera. Allí es donde Maurice ocultó la partitura. Bastian guarda el anillo como un trofeo de guerra, sin saber que abre el compartimento secreto en el que se oculta la partitura del conjuro. Ni siquiera se lo ha mencionado a Fausto. El cuerpo de Conchis se convirtió en cenizas, debido a lo avanzado de su edad.

Cuando Fausto supo lo sucedido tuvo un terrible ataque de ira. De esa forma el secreto del conjuro (que Fausto pensaba relacionado con la luz del sol) quedaba enterrado con Conchis. Sólo quedaba una pista: la ghoul de Maurice. Sin embargo Bastian se retrasó hasta el amanecer en su encuentro, por miedo a la ira de Fausto, por lo que la búsqueda debía deponerse hasta el día siguiente.

Aurora tuvo un presentimiento, producido por la disciplina Auspex que su amo le inculcó. Tras un primer momento de duda salió a advertir a su amo de un posible peligro. Llegó tarde, tan sólo a tiempo para ver como Bastian se abalanzaba sobre Conchis envuelto en el frenesí. Aterrada vió como el Toreador sucumbía sin remisión y después huyó, sin llegar a ser vista por el Gangrel. Una vez en casa tomó el libro de partituras de Conchis, pues en una ocasión el propio vampiro le dijo que contenía un secreto de gran importancia para los vástagos. Lo que Aurora no sabe es que en ese libro está la clave para descifrar el conjuro de Transformación, oculto en forma de partitura de ópera en el Liceo de la Ciudad, en el reservado de Demetriades Demekis. Ahora Aurora se oculta en Madrid tras descubrir, horrorizada, que ha comenzado a envejecer. Ella fue creada justo después de la Masacre, sin el consentimiento de la Primogenitura. Sabe que hay otros vampiros en la ciudad y que es la sangre lo que la mantiene viva, pero todavía no se ha decidido a ir a su encuentro. Si reune el valor suficiente cree que el libro de partituras, que según Conchis era tan importante, pueda ser su salvación ante los ojos de los no-muertos.

Otro que tiene problemas es el ghoul doble de Conchis (también es un ghoul del que nadie conoce existencia). Estaba a punto de encontrarse con el auténtico Conchis cuando vió a Bastian abalanzarse sobre él. Huyó aterrado y ahora se debate sin saber que hacer. Tiene demasiado miedo como para actuar y prefiere no dejarse ver más que lo imprescindible, y siempre de día para evitar a los vampiros, que seguramente lo reconocerán. Sabe de la existencia de la partitura, que tenía un gran valor para Conchis, pero no conoce la existencia del libro ni de Aurora. Sabe que la partitura esconde algo valioso, pero no intuye el qué. Tiene una réplica del anillo de Conchis, aunque no se atreve a comparecer en público por miedo a atraer a la prensa o a los vástagos.

PRELUDIOS A LA CRÓNICA

Existen varias posibilidades de establecer un preludio relacionado con la crónica. Aquí se enumeran unas cuantas, pero el Narrador es libre para establecer las que prefiera.

1. UNA NOCHE EN LA OPERA.:
El jugador era un viejo conocido de Conchis. Lo mejor será que el vampiro escogido fuese un Toreador, pero no es imprescindible. Eso sí, de ninguna forma podrá jugarse este Preludio con un Tremere, quienes despreciaban profundamente a Maurice. El personaje acude a la ópera invitado por Conchis para ver la obra desde su platea particular. La obra estrenada es las Walkyrias, de Wagner. A la sesión acude también Ulises Gracianis, el jóven actor griego que posteriormente será utilizado por Conchis como su doble (aunque esto, evidentemente, no lo llegará a saber el jugador). Durante la obra Conchis comenta las maravillas de la música y lamenta que el poder en Madrid esté en manos de alguien tan burdo como Victor. Deja entrever que está ocupado en un asunto de gran importancia, por lo que las intrigas palaciegas son de su interés, pero de cualquier forma ha oido rumores de que Fausto está interesado en el puesto de príncipe. Este Preludio servirá para que el personaje desarrolle un poco su idea de lealtad y se dé cuenta de que existe una intriga en la ciudad que, quizás en corto tiempo, puede obligar a escoger un bando. Conchis habla impunemente de la Mascarada, pero Ulises no se sorprenderá. Está aprendiendo todo lo posible sobre los vampiros, y de hecho el jugador es una especímen de muestra que Conchis utiliza. Es evidente que Ulises es un ghoul de Maurice, pero si el jugador hace un comentario al respecto Conchis se reirá de las 'burdas prohibiciones de un patán como Victor'.

2. LA LLEGADA DEL JUSTICAR.
El jugador ha sido requerido por Victor en su corte. Él y Azrael se encargarán de que todo esté dispuesto para la llegada del Justicar. Han de preparar unos refugios adecuados, seleccionados por el propio Victor, y dar instrucciones a unos cuantos ghoules que protegerán durante el día a los miembros del Cónclave. Azrael se revisará de forma exhaustiva todo lo relacionado con la seguridad junto con unos Justicars enviados por el propio Cónclave para asegurar su llegada. Victor quiere dar la apariencia de que todo está bajo control. Puedes resaltar lo autoritario de su mandato y la hosquedad de Azrael. Es una buena ocasión, además, para que el jugador conozca a Rebeca e incluso intime con ella. ¿Quizás un intercambio de Sangre? El Cónclave permanecerá en la ciudad hasta que se conozca la noticia de la desaparición de Conchis.

3. LA FIESTA DE FAUSTO.
Uno de los jugadores ha sido invitado a una fiesta privada de Fausto. No falta de nada en su mansión, incluso un grupo de humanos que servirán de festín a los vampiros. Es una orgía de sangre y decadencia. Procura escoger a un jugador que se sienta incómodo ante esta escena. En la fiesta podrá conocer a otros vampiros de la ciudad. Una invitada de excepción es la propia Rebeca, que parece muy a gusto en el lugar. En realidad ha sido el propio Victor quien la ha enviado, para vigilar los desfases de Fausto. Por supuesto este último cree que Rebeca viene fascinada por él mismo.

4. SANGRE EN LA NOCHE.
El personaje se verá entremezclado en la muerte de Conchis. Se topará con él cuando todavía esté desangrándose tras el ataque de Bastian, aunque de éste no hay ya ni rastro. Conchis no tendrá tiempo más que para alzar su mano ante los pasmados ojos del jugador (intenta mostrar el anillo que le ha robado Bastian) antes de deshacerse en pedazos. Por el rabillo del ojo el jugador podrá ver una sombra que huye. Es Aurora, que ha visto el ataque de Bastian. Habrá una probable persecución, pero Aurora despistará al vampiro. Sin embargo éste habrá logrado ver el rostro de la fugitiva (y la fugitiva a él, por supuesto). Cuando Aurora comience a envejecer intentará encontrar al personaje, pues es el único vampiro que conoce, aparte de Fausto (a quien teme y desprecia a partes iguales). Si lo encuentra y cree que el jugador pueda tener algo de humanidad intentará conseguir algo de sangre, aunque sea a cambio del libro de partituras. Procura escoger, para esta escena, a un personaje con bajas habilidades físicas. Es difícil que Aurora despiste, por ejemplo, a un Gangrel. De cualquier forma, en caso de desesperación, haz que ella se mezcle en la multitud y que la Mascarada pueda verse en peligro si el vampiro continúa su persecución.

APENDICE I

DRAMATIS PERSONAE

A continuación se enumeran a todos los personajes no jugadores que intervienen en esta crónica. El director de juego es libre de modificar lo que crea conveniente, ya sea tanto en sus personalidades como en sus características.

Antes de leer el resto de la crónica, es conveniente que el director se familiarice con sus protagonistas. Es imprescindible el conocer bien sus motivaciones, pues sobre ellos recae todo el lemotiv de esta partida.

AZRAEL, lugarteniente de Víctor

Descripción física: Azrael es alto y delgado, aunque extremadamente fibroso. Es muy ágil, incluso para ser un vampiro, y también muy fuerte. Lleva el pelo largo y castaño recogido en una larga coleta que llega hasta la mitad de la espalda. Sus ojos verdes están en todo momento atentos a su alrededor y sus orejas son imperceptiblemente puntiagudas. Aparenta unos veinticinco años.

Viste ropas de calle normales: pantalón y chaqueta vaquera, camisetas negras, calzado deportivo... Lo único destacable puede ser su cinturón con anillas de hierro y un llavero en forma de cadena que acaba en una garra afilada. La cadena mide medio metro, suele llevarla anudada al cinturón y al bolsillo, pero si la saca puede utilizarla como un arma de filo con gran habilidad.

Historia: Azrael viene de Alemania. Parece ser que en esa ciudad incurrió en las iras de un vampiro poderoso y tuvo que huir. Nunca da explicaciones a su historia y realmente nadie sabe a ciencia cierta en que época nació, pero hay quien lo ha oido jurar en alemán y los rumores apuntan a un despertar en la Era Industrial. Llegó a Madrid poco después de que Víctor se hiciese con el Principado y ofreció sus servicios como matón. Pronto congenió con el Príncipe y se convirtió en su brazo derecho: el brazo que ejecuta las órdenes. Se sabe que tiene a un par de ghoules con el permiso de Víctor, aunque nadie está seguro de quienes son. Muchos vampiros en la ciudad le temen, debido a su gran fuerza y capacidad de pelea.

Motivaciones y aspectos: Parece que a Azrael lo único que le importa es servir a Víctor. Nadie le conoce amigos, diversiones o hobbies más que los de velar por el cumplimiento de las órdenes del Príncipe. Sabe que Víctor no confía plenamente en él, pero lo entiende. En realidad siente una enorme veneración hacia Víctor, en quien ve a un ideal de fuerza y voluntad. Por supuesto este pensamiento no se lo ha comentado a nadie, ni siquiera al propio Víctor.

Azrael es de pocas palabras, hosco. Tiene un enorme dominio sobre sus sentimientos y acciones, siendo difícil provocarlo a menos que él desee pelear (cosa que no sucede tan a menudo como algunos piensan). Desde su error en Alemania no está dispuesto a volver a dejarse llevar por la ira o los sentimientos, y éste es un credo que sigue a rajatabla. Odia a Fausto, a quien considera un engreido, y se siente ligeramente atraído por la sensualidad de Rebeca. De hecho siempre que puede trabaja lejos de ella, pues teme que ese sentimiento ligero pueda cobrar más cuerpo. Con los humanos es extremadamente despectivo: para él no significan absolutamente nada.

BASTIAN, el Lobo Jefe



Descripción física: Bastian tiene una edad aproximada de 23 años aunque la abundante barba le hace parecer mayor. Su cuerpo musculoso y bien formado. Mide 1'80 y pesa cerca de los 90 kgs. Su rostro es anguloso y sus ojos azules ostentan una continua mirada desafiante. El pelo largo y rubio cae en cascada sobre sus hombros, recordando la imágen de un vikingo sediento de sangre. Suele vestir pantalones ajustados y camisetas de estilo 'heavy', aunque prescinde de cualquier abalorio metálico (demasiado ruido alertará a presas tan sutiles como los vampiros). Un largo gabán de cuero negro y un sombrero de ala ancha completan su atuendo.

Historia: Bastian es un rebelde por necesidad. Su sire fue un Gangrel que viajaba por los bosques de Canadá y que lo abrazó para tener un sirviente sobre el que descargar toda su maldad. Sometido a continuas vejaciones desde su primer momento como vampiro, un día Bastian no pudo más y mató a su sire, chupando toda su sangre. En un principio, recuperado de su ataque de furia, Bastian se sintió horrorizado al comprender el alcance de sus actos. Aunque no había sido presentado formalmente a ningún Príncipe, su sire se encargó de explicarle las Tradiciones, que utilizaba para amenazarle. Después del shock inicial se desarrolló en Bastian un creciente odio contra aquellos vampiros más viejos que él, que habían sido aceptados en la Camarilla. Mientras su sire vivía le dijo que él jamás entraría en la Camarilla, por lo que Bastian llegó a pensar que ésta era un grupo selecto al que sólo podían acceder los antiguos. Se sintió como un paria, un renegado tanto del mundo de los humanos como de la sociedad vampírica. Creyendo ser odiado por todos aprendió a odiar a todo el mundo.

Vagó por los EEUU durante mucho tiempo. Se dice que por aquella época mató a otro antiguo como mínimo y que se unió al terrible Sabbat. La manada con la que normalmente asolaba las carreteras de aquel país fue acosada por un Justicar y sus Arcontes, siendo finalmente exterminada. Sólo Bastian logró huir y decidió poner un océano por medio, llegando finalmente a España. Pronto estalló la Guerra Civil y todo fue caos a su alrededor. Como todos lo vampiros en esa época creo un pequeño grupo de ghoules que lo protegerían de la locura destructiva de los mortales. Al acabar la guerra se unió a un grupo de anarquistas que atentaban contra el principado de Víctor. Pero finalmente fue apresado por Fausto, quién sin embargo decidió utilizarle en lugar de matarlo. Engatusándolo con su personalidad, Fausto lo hice líder de un grupo de rebeldes a los que denominó los Lobos. Desde entonces, siguiendo los designios de Fausto, siembra el caos en Madrid. Fue el brazo ejecutor de la muerte definitiva de Conchis.

Motivaciones y aspectos: La principal motivación de Bastian es el odio y el miedo. Odia a todos los vampiros porque teme que lo destruyan en cuanto puedan hacerlo (y efectivamente, tal como están las cosas, así sucederá). Odia a los mortales porque ve su paz arrebatada en el reflejo de sus rostros. Y odia a Fausto porque sabe que lo utiliza como un títere en su conspiración. Sin embargo necesita a Fausto para sobrevivir. Sin la inteligencia del Toreador sería rapidamente cazado por las fuerzas de Víctor. Sólo por eso aún no ha destruido a su nuevo jefe, al que empieza a comparar con su antiguo sire. Sin embargo el lazo que le une a Fausto empieza a tensarse demasiado y corre el risego de romperse por uno de los arrebatos de ira de Bastian.

Bastian es una criatura incontrolable, presa de sus instintos. Está tan cerca de la Bestia que casi no puede comportarse de forma humana sin llamar la atención. De hecho ya han empezado las primeras mutaciones y le ha salido un rabo lobuno. Como cazador, sin embargo, es una criatura paciente y controladora, más parecida a un tigre que a un lobo. La caza es su vida y la presa principal son los vampiros. Ha matado a muchos más vástagos de los que sospecha la sociedad de Madrid, aunque sólo a dos antiguos (a su sire y a otro en los EEUU). Le gusta acechar a otros no muertos, pues encuentra un enorme placer en medir sus propios poderes y sentidos con alguien de su categoría. Los humanos son presa demasiado fácil, sin emoción. Bastian es también un creador descontrolado. Crea ghoules cada vez que pierde uno y, aunque no quiera reconocerlo, a él mismo se le ha ido la mano. Es cuestión de tiempo que los humanos comiencen a sospechar, y ese será el fin de las noches para la raza de Bastian. Contra lo que piensa la sociedad vampírica Bastian no crea tantos vástagos. Solo los ghoules más destacados entre sus filas merecen ese gran don. Y esos nuevos vampiros tienen una sangre tan diluida que a duras penas pueden crear otra cosa más que ghoules.

Ha llamado a su banda anarquista La Jauría. Los ghoules que a ella pertenecen se denominan a sí mismos Los Perros, mientras que los vampiros son llamados Los Lobos. Por supuesto, Bastian ostenta el título de Lobo Jefe. Nadie, ni siquiera sus componentes, sabe a ciencia cierta cuantos componen las filas de la jauría, tal es el caos que reina entre sus filas. Cada semana desaparecen o mueren diveros ghoules que pronto son sustituidos por otros nuevos.

MAURICE CONCHIS, El Mago

Descripción física: Maurice era un individuo poco impresionante para ser un vampiro. Media aproximadamente 1'65 y era rechoncho. Aparentaba tener unos sesenta años: calvo y de ojos azules.

Solía vestir con trajes de corte clásico y elegante, sin excesivos aspavientos. De hecho el aura de normalidad que le rodeaba llegaba a resultar extravagnte ante la sociedad vampírica.

Historia: Los orígenes de Maurice parecían estar en la Italia del siglo XIV, aunque nadie podría realmente asegurarlo. Hay quienes asguran que fue un abad en un perdido monasterio, seducido por un vampiro jóven y apasionado. Ello podría explicar la avanzada edad que contaba cuando fue abrazado. Los Tremere, sin embargo, rumorean algo más siniestro: su envejecimiento fue el resultado de jugar con fuerzas mágicas que estaban más allá de su control. Sea como sea, la historia que siempre contaba Conchis coincidía con su huida de Grecia a finales del siglo XIX. Lo que provocó esta huida nunca fue del todo aclarado. Se dice que un incurrió en las iras de un poderoso grupo de magos humanos que intentó darle caza. Al haberse convertido en una amenaza para la Mascarada, los vástagos ordenaron su huida de Grecia. Desde entonces Conchis vagó por toda Europa y parte de América, en busca de conocimientos mágicos. Finalmente volvió a Madrid, donde aparentemente comenzó la parte final del estudio de un poderoso conjuro. Aunque su poder era considerable, en ningún momento desafió a Víctor, manteniéndose siempre al márgen de las intrigas de los vástagos en la ciudad. Esa aparente despreocupación era mal vista por algunos de los vampiros, quienes también criticaban la excesiva relación de Conchis con los humanos, sobre todos con Órdenes Mágicas, que ya en una ocasión le habían traido problemas.

Cuando sucedió la Matanza de los ghouls ordenada por Víctor tras la guerra civil hubo muchos que pidieron su intervención, por ser el vampiro más antiguo que estaba en la ciudad después de Víctor. La única respuesta de Conchis fue el silencio. Sus ghouls (al menos aquellos de los que se tuvieron conocimiento) fueron destruidos sin que él ofreciese oposición.

Finalmente desarrollo el conjuro que buscaba, aunque no de la forma que esperaba. Cuando lo estaba probando despertó las reticencias de los otros vástagos, que exigieron respuestas. Fausto intentó robarle el secreto y, al no conseguirlo, ordenó a Bastian que acabase con él. Conchis murió llevándose el secreto de un conjuro y una traición con él.

Motivaciones y aspectos: El aspecto dominante de Conchis era, sin duda, su interés por el arte arcano. Sin embargo los caínitas que lo practicaban, los Tremere, eran excesivamente celosos en la custodia de sus secretos, y de ninguna manera permitirían a un Toreador entrar en sus círculos. Por ello Conchis se relacionó siempre con los mortales, desarrollando una gran Humanidad y lazos con aquellos a los que otros tan sólo consideraban 'ganado'. Conchis jamás mataba a un humano a menos que fuera extrictamente necesario.

Sus relaciones con el resto de los vástagos eran cuanto menos distantes. Se entregaba de cuerpo y alma a la investigación del conjuro que le permitiría cambiar su apariencia. Cuando lo lograse ya se encargaría de tomar el poder en las filas de los vástagos. Eso al menos era lo que pensaba Conchis, pero no se daba cuenta de que lo que verdaderamente le apasionaba era la investigación del conjuro, más que su logro final. Para él era un desafío. Pudo saborear toda la gloria antes de que la muerte definitiva cayese sobre él.

FAUSTO, el Traidor

Descripción física: Fausto aparenta tener unos cuarenta y tantos años. Es de complexión débil, mide un metro setenta y normalmente anda algo encorvado. Sin embargo si hay pelea puede moverse con gran velocidad y abandonar esa postura de anciano prematuro. Su pelo es negro, y lo lleva peinado hacia atrás con fijador. Sus ojos son de un castaño apagado, tranquilo. Suele lucir una perilla bien cuidada.

La ropa de Fausto es sofisticada y cara. Puede aparecer tanto con un traje y corbata como con un pañuelo andudado al cuello. Eso sí, todo será de primeras marcas y diseño actual. Odia las cosas anticuadas.

Historia: Fausto viene de algún punto de Alemania. O al menos eso dice él. Nadie sabe que fue en vida, ni siquiera si ese es su nombre verdadero. De hecho cuando le preguntan el afirma que su sire se llamaba Mefistófeles (en alusión a la historia de Fausto narrada por Goethe). Aunque Víctor ha preguntado a numerosos contactos, la existencia de Fausto parece comenzar en Francia. Allí se sabe que estuvo en la corte de Luix XVI (primera y única referencia a su su vida vampírica) y que se convirtió en un mecenas de los autores de ópera (su gran pasión). Tras la revolución francesa desapareció de la escena vampírica francesa (como otros vástagos que estaban en el país) y no reapareció hasta su llegada a Madrid. No se le conocen amigos, contactos o conocidos.

Motivaciones y aspectos: Fausto es una trampa muy peligrosa. Gusta de hacerse el seductor, el artista frustrado y lleno de sentimiento, pero en realidad es una calculador antagonista. Su única y verdadera pasión es la música, concretamente la ópera. No habla jamás de su pasado ni dice nunca su edad verdadera.

Le encanta granjearse la amistad de todo el mundo para después montar cizaña entre sus conocidos. Sabe que los demás ven en él a un vástago amanerado y ambicioso, y no hace nada para cambiar esa imagen, porque le encanta demostrar después su astucia. Su único defecto es que en ocasiones subestima a los demás vampiros, porque cree ciegamente en su inteligencia.

Por supuesto, como buen manipulador que es, le gusta utilizar a otros para hacer los trabajos sucios. No tiene amigos verdaderos: para él todos son peones en un inmenso juego cuyo último premio es el poder. Y esa es la maldición de Fausto: su sed de poder. Nunca se contenta con lo que tiene, siempre quiere más. Odia y desprecia, sobre cualquier otra cosa, a aquellos que se alzan sobre él. Por supuesto se cuida bien de no exteriorizar sus deseos y frustraciones.

A Víctor lo odia con ensañamiento. Ya no sólo es que sea el Príncipe de una ciudad, sino el aire de antigüedad que rodea a toda su 'corte'. Para Fausto el pasado es algo nefasto que debe ser destruido. Si los vástagos se escudan en Tradiciones antiguas pronto serán devorados por los mortales, que en el breve espacio de sus vidas se dan cuenta de que lo verdaderamente importante es el cambio.

Cree tener seducida a Rebeca y ello le reporta un gran placer. Cuando está con ella piensa en un Víctor acabado, al que le traiciona lo que más quiere. No hay recompensa mayor para un ser tan oscuro como Fausto.

A Azrael le tiene cierto miedo. Fausto siempre desconfía de las personas de pocas palabras, y Azrael es uno de estos individuos. Se da cuenta, además, de la ciega admiración que el gangrel siente por Víctor.

REBECA, Concubina de Víctor

Descripción física: Mide un 1,60m y es de rasgos delicados, muy femeninos. Su pelo largo y negro lo suele recoger en una cola de caballo que le alcanza hasta la cintura. Los ojos son negros, de mirada salvaje y provocadora. Sus labios son sensuales y siempres fruncidos en una mueca que bien podría ser una sonrisa o un gesto de desprecio, o ambas cosas. Normalmente viste ropas de color negro, ceñidas, que



resaltan su figura. Es habitual que muchas de sus prendas sean de cuero. En ocasiones se cubre con una capa de terciopelo negro y gran capucha, totalmente anacrónica con el resto de su vestimenta.

Historia: Rebeca fue abrazada por Víctor a principios del siglo pasado. Por aquel entonces su futuro era mucho más que incierto, abandonada a los veintipocos años a las inclemencias de la vida. No le gusta hablar de su pasado, pero todo apunta a que fue una huérfana y que posiblemente sufrió duras agresiones que la convirtieron en una criatura vengativa y violenta. Disfruta de su condición de no-muerta y no lo niega. Le gusta cazar a hombres fuertes de los arrabales o a damas de la alta sociedad, lo que indica que algo malo le debieron hacer esos dos tipos sociales. Normalmente agota a sus víctimas hasta la muerte si se trata de hombres. Estableció un vínculo de sangre con Víctor desde su primer tiempo como vampiresa, aunque ese es un hecho que nadie sabe realmente. Todos creen que está con Víctor porque disfruta del poder y que nada impedirá que le traicione si cae en desgracia.

Motivaciones y aspectos: Su vínculo de sangre con Víctor la somete totalmente, pero ni siquiera esto era necesario. Ella ama verdaderamente a Víctor. Lo considera un héroe de leyenda, un recuerdo de tiempos en los que los hombres eran nobles y poderosos (evidentemente estos tiempos han sido descritos siempre así por Víctor). Además Víctor le da una libertad absoluta para hacer lo que desee. A ellos les une un extraño tipo de amor sentimental, más que físico. Hay quienes ven en la actitud libertina de Rebeca una provocación al Príncipe, y hay quienes creen reirse de él cuando comparten la compañía de la vampiresa. Lo que no saben es que en todo momento están bajo la observación del Príncipe, pues Rebeca suele relatar todo lo que le sucede a Víctor.

Nada conmueve a Rebeca, que sufrió en la vida todos los reveses posibles. Para ella el haberse convertido en una vampira ha sido un don de los dioses concedido a través de Víctor. Juega con Fausto a ser seducida, y de hecho el vampiro cree que lo ha logrado. Nada más lejos de la verdad: su 'lío' con Fausto es una manera de tenerlo controlado. En todo momento Rebeca se portará de forma atenta con él, como si realmente estuviese sometida a sus encantos. A sus espaldas lo tacha de títere engreido y de asno vanidoso (y de cosas peores que no vienen a cuento).

Lo único que realmente hace peligrar las motivaciones de Rebeca es Azrael. Desde que lo conoció se vió irremediablemente atraida por su enigmática y en cierto modo bestial belleza. Sabe que si el gangrel se lo pidiese abandonaría todo lo que tiene, incluso a Víctor. Esto hace que se comporte de forma contradictoria en su presencia. En ocasiones la pasión le arrebata tan fuerte que sólo desea estar a su lado, aunque sea en misiones encomendadas por Víctor. Otras veces lo rehuye como si lo odiase con toda su alma muerta. Por supuesto nunca ha hablado de esto con nadie, ni siquiera con Víctor. De hecho, la pasión que despierta en ella Azrael es tan potente que incluso podría romper el vínculo de sangre que la une al Príncipe (y que de hecho no fue renovado desde su creación).VICTOR, Príncipe de la ciudad

Descripción física: Víctor podría bien definirse como 'masivo'. Se trata de un hombre de gran estatura (cerca de los dos metros) y amplias espaldas. En vida fue un verdadero portento de fuerza, y con la muerte su potencial no hizo más que desarrollarse. Su rostro es de facciones cuadradas, con el pelo muy corto y negro, como sus ojos. La barba está recortada al estilo de los nobles medievales sajones. Aparenta aproximadamente unos cuarenta años.

Viste siempre con ropas negras de seda y una enorme capa de raso con capucha. Cuando se encuentra en su salón del trono le gusta tener una enorme espada de plata descansando cerca. En su cuello luce un medallón de color rojo intenso, herencia familiar de sus tiempos vivos.

Historia: Víctor presume de haber sido en vida uno de los cruzados que viajaron a Tierra Santa para recuperar Jerusalén. Según él mismo allí fue seducido por una traidora vampiresa que hizo que perdiese todo su código de honor y se convirtiese en un vampiro. Sea cierta la historia o no, parece claro que Víctor vivió en la Edad Media, y sigue conservando las costumbres que tenía en vida. Llama al Principado su reino, y quienes a él se dirigen deben hacerlo tratándolo de 'vos' o 'majestad'. Se enfurece con facilidad cuando alguien no muestra el debido respeto a su posición. Es muy testarudo, cosa que en ocasiones le lleva a situaciones difíciles o incluso peligrosas para su Principado, pero observa con gran cuidado las Tradiciones y se hace respetar, por lo que la Primogenitura cuida de su estancia en el trono. Mientras él gobierne (o reine, como prefiere decir) los anarquistas lo tienen difícil en Madrid.

Motivaciones y aspectos: Hubo enemigos que creyeron que Víctor era algo torpe en sus maquinaciones, pero no tuvieron ocasión de lamentarlo. No por nada ha llegado hasta esta edad. No es un personaje a ser subestimado. Su gran experiencia le ha llevado a desconfiar de todos, incluso de los que más cerca están de él. Raramente expone sus motivaciones más secretas. La única de la que se fía plenamente es de Rebeca, y tan sólo porque un vínculo de sangre la une a él. Incluso Azrael, su mano derecha y mayor apoyo, no tiene toda su confianza.

Víctor se da cuenta de que la situación se le escapa de las manos. Sabe que todos complotan y que intentan deponerlo, basándose sobre todo en sus costumbres anticuadas, pero también sabe que no hay un vampiro con poder suficiente como para echarlo del trono de Madrid en la ciudad. Su mayor problema es acabar con la jauría, pues la sombra de que se produzca un Cónclave (con su respectiva destitución) es muy alta. Una vez fuera del Principado Víctor sería presa fácil para sus muchos enemigos.

Cuando llega alguien nuevo siempre lo hace vigilar por Azrael o Rebeca para conocer sus motivaciones y secretos inconfesables, y tenerlo de esta manera controlado. Sabe que Fausto le clavará un puñal en cuanto pueda, por lo que lo tiene controlado continuamente mediante Rebeca. Frente a un vampiro potencialmente peligroso (como lo es Fausto) Víctor aparenta cordial y confiado. Es su manera de conseguir que el otro baje las defensas. En cuanto el otro da un paso en falso producido por el exceso de confianza, Víctor cae sobre él como una furia, destruyéndolo por completo. Nunca ha dado a nadie una segunda oportunidad.

OTROS VAMPIROS EN LA CIUDAD

Daniel, Tremere, Antiguo. Primogenitura.
Romeo, Toreador, Antiguo. Primogenitura.
Cheetah, Nosferatu, Antigua. Primogenitura.
Evelyn, Ventrue, Antigua. Primogenitura.
Christian, Ventrue, Antiguo. Arconte.
Gloria, Tremere, Neonata.
Siro, Brujah, Neonato.
Dante, Brujah, Neonato.
Lucer, Brujah, Neonato.
Agata, Malkavan, Neonata.
Michael, Malkavian, Antiguo.
Stephen, Malkavian, Antiguo.
Pandora, Toreadora, Antigua.
Arthur, Nosferatu, Neonato.
Landrel, Brujah, Neonato.
Danwell, Malkavian, Neonato.
Dorian, Toreador, Antiguo.
Assed, Gangrel, Neonato.
Paulo, Malkavian, Antiguo.
Phillipe, Gangrel, Antiguo.
Gregor, Tremere, Antiguo.
Rod, Tremere, Antiguo.
Belial, Ventrue, Neonato.



EL COMIENZO

Al principio de la partida los jugadores serán requeridos por Victor, el príncipe de la ciudad, para que acudan a su presencia. Los recibirá en su refugio, la Torre de los Espejos, donde los conducirán hasta la planta superior: la sala de audiencias.

Allí estarán también Azrael, Fausto y Rebeca. Victor será conciso: la Jauría comienza a ser un problema que es necesario erradicar. Para ello ha ido convocando a todos los vampiros de la ciudad en pequeños grupos con la orden de rastrear y eliminar a todo posible miembro de esa banda. Es una Caza de Sangre en toda regla. Los grupos serán coordinados por Azrael y Fausto, a quienes los personajes deberán informar de sus sospechas o descubrimientos. Si alguno de los grupos sospecha que otro grupo pueda estar involucrado en la Jauría deberán advertírselo al propio príncipe en persona.

Por supuesto Victor sospecha de Fausto, pero le ha dado un papel importante para ganarse su confianza y tenerlo vigilado. Con la ayuda de Rebeca y Azrael lo mantiene lo suficientemente vigilado y tan sólo espera que cometa un fallo para denunciarlo y convocar eliminarlo como opositor al principado. A los jugadores, por supuesto, no se les comentará nada de esto. Fausto suele frecuentar el Palacio de la Opera, mientras que Azrael suele entretenerse vagando por la Gran Vía. A los jugadores les corresponde vigilar la zona vieja de Madrid. Si ayudan a acabar con la Jauría no es necesario decir que serán recompensados.

LA TRAMA

Y hay empieza la partida. Después de darles unos consejos generales, Victor despedirá al grupo. A partir de este momento puede que se vean involucrados en la búsqueda del conjuro de Conchis, la conspiración de Fausto o la cacería de la Jauría. De cualquier forma la partida llegará al final cuando alguien desvele el conjuro de Conchis. Si los personajes no interfieren los acontecimientos se desarrollarán más o menos así:

Fausto comenzará a buscar de forma activa el conjuro de Conchis. Aunque no lo sabe otros le han dado gran importancia también a este asunto: tanto Victor como los Tremere de la ciudad no dejarán pasar este asunto como un misterio sin resolver.

Un par de noches más tarde del comienzo de la trama Azrael da con la pista de uno de los componentes de la Jauría. En lugar de atacarlo decide seguirlo, con la esperanza de dar con el lider formal y principal peligro para la ciudad: Bastian. Así comienza a acecharlo durante un tiempo.

Bastian, por su parte, tiene un encuentro secreto con Fausto, a quien le muestra el anillo de Conchis. Algo más calmado después de su furia inicial Fausto examina el anillo. Gracias a su poder Auspex de 'Toque del Espíritu' intuye que el anillo tenía gran importancia para Conchis. Además, si has jugado el cuarto preludio, Fausto intuirá que alguien más ha visto el anillo o, como mínimo Conchis quiso mostrárselo: otro vampiro. Esto lo pondrá algo nervioso. Bastian afirmará que no hubo testigos en la matanza, por mucho que Fausto le insista.

Más adelante Fausto le comentará a Rebeca que ha encontrado un anillo perteneciente a Conchis y que cree que tiene que ver algo con el conjuro. No desvelará, por supuesto, de dónde lo sacó. Rebeca informará puntualmente a Victor del descubrimiento. Victor comenzará a sospechar de la complicidad de Fausto en la desaparición de Conchis.

Una nueva sacudida en la ciudad: 'Conchis' ha sido visto por un vástago en la ciudad, aunque se perdió entre un grupo de gente que se encontraba de copas. Vuelve a cobrar fuerza la idea de que no ha muerto, sino que sólo anda desaparecido. Victor ordenará que cualquier vampiro que vea a Conchis lo traiga ante su presencia.

Aurora envejece de forma contínua, al menos un año por noche. Desesperada intentará contactar con algún vampiro. Si vió al personaje del preludio cuarto intentará encontrarse con él, de lo contrario buscará a Fausto. Su miedo a la muerte por vejez se impone al miedo por su alma. Si se encuentra con Fausto le entregará el libro de partituras a cambio de un poco de Sangre. Fausto la mantendrá bajo su custodia hasta encontrar el conjuro. No sabe a ciencia cierta que hacer con ella, y por ahora no tiene nada que perder manteniéndola bajo su custodia.

Si Fausto se hace con el libro lo llevará ante Sophos. Entre los dos acordarán guardar silencio sobre el descubrimiento. Sophos descifra pronto la utilidad del libro: el conjuro ha sido ocultado bajo la forma de una partitura. Los dos acuerdan un pacto: Fausto no tiene poderes mágicos para poder utilizar el conjuro si aparece, pero es el único de la ciudad que puede optar al puesto de Príncipe. Si recuperan el conjuro los Tremere le ayudarán en su candidatura y el conjuro será utilizado en un principio por ellos. Fausto guardará el libro como salvoconducto de su pacto. Sabe que los Tremere no lo traicionarán mientras tenga en su poder lo único que podrá descifrar el conjuro de Conchis.

Buscando alguna pista sobre el conjuro, Victor encontró el compartimento secreto en la platea personal de Conchis en la ópera. Sin embargo no ha sido capaz de abrirlo de ninguna forma, pues parece sellado de forma mágica. Pronto se da cuenta de que el anillo es la posible llave del receptáculo, por lo que envía a Rebeca para robárselo a Fausto. Esta logra su cometido y ambos vuelven a la ópera para abrir el compartimento. Llegan tarde: Ulises se ha decidido por fin y se ha robado el conjuro. Ahora piensa negociar con los vampiros para que le dejen en paz, aunque no entiende por qué es tan importante una partitura para unos vástagos. Victor montará en cólera y renovará los dispositivos para encontrar al doble de 'Conchis', pues sospecha que ha sido él quien robó el conjuro. La otra posibilidad es que haya sido Fausto, por lo que Rebeca no se despegará de él a partir de ahora. Cuando no esté bajo su apariencia de cómplice lo seguirá oculta entre las sombras. Fausto, por su parte, se muestra visiblemente irritado por la pérdida del anillo, aunque no se atreve a acusar a nadie.



Entretanto Azrael sigue tras la pista de la Jauría sin saber que ha sido descubierto. Su presa lo conduce a una trampa en la que un grupo de 'Perros' y 'Lobos' se abalanzan sobre él, eliminándolo. Roland, uno de los Arcontes de Eva, amenaza a Victor con convocar a su superiora para que convoque un Concilio, pues parece evidente que la situación se le está llendo de las manos. Victor se compromete a acabar con la Jauría en menos de un mes, por lo que momentaneamente abandona la búsqueda del conjuro, dejando a cargo de ella a Rebeca.

Victor convoca nuevamente a los grupos de vampiros para saber de sus avances. Si los jugadores no han logrado nada al respecto otro grupo solicitará una entrevista privada con el Príncipe. Parece ser que hacía tiempo habían informado a Fausto sobre una posible guarida de la Jauría en el Parque del Retiro y éste les había dicho que otro grupo más fuerte se encargaría de vigilar y limpiar el lugar. Han hablado con los demás y Fausto no se la ha mencionado a nadie. Además, hay razones para sospechar de una posible implicación de un vampiro de la Camarilla con Bastian. Las sospechas sobre Fausto se hacen más que evidentes.

Poco después el doble de 'Conchis' es atrapado por otro vástago, que lo lleva ante la presencia de Victor. Éste cuenta todo lo que sabe y entrega la partitura al sorprendido príncipe. Ulises es conservado con vida en los sótanos de la Torre de Cristal. Victor convoca a los Tremere, pues él no sabe nada de conjuros, para que le instruyan en el caso. Sophos cambiará rapidamente de bando, diciendo que Fausto lo visitó con un libro de partituras que había pertenecido a Conchis. Por supuesto mentirá sobre su actividad en la conspiración y achacará todas las culpas sobre Fausto. Le contará a Victor que Fausto se negó a dejarle ver el libro, arguyendo que se lo mostraría primero al Arcont, por lo que Sophos, al no volver a oir nada del tema, supuso que el libro no era importante. Ahora tiene razones para 'sospechar' que el libro pueda ser una clave del conjuro.

Victor le tenderá entonces una trampa a Fausto. Mandarán a Ulises que ocupe el puesto de Conchis nuevamente y salga a la noche de la ciudad. Por supuesto será vigilado de cerca por Roland y otro de los vampiros de Victor.

Pronto el rumor llegará a Victor. Éste, enfurecido, se reunirá con Bastian. El Gangrel afirmará que él creyó matar a Conchis. Fausto intentará, por medio de Rebeca, adivinar que demonios ha pasado. Pero Rebeca habrá convenientemente desaparecido de la escena, advertida por Victor. Así que Fausto intentará un encuentro directo con 'Conchis'. Eso sí, lo hará acompañado de Bastian, por si sucede algo.

Será a la salida de la ópera cuando aborde al aparecido, en un oscuro puente. Bastian se oculta entre las sombras. Fausto preguntará enfurecido el significado del anillo y exigirá que Conchis le entregue el conjuro. En ese momento Bastian saldrá de entre las sombras, por la espalda de 'Conchis'. Entonces saltará la trampa: el Arconte se enfrentará a Bastian, matándolo. El doble de Conchis huirá pero será alcanzado por Fausto, que cuando descubra el engaño no tendrá piedad con él.

Mientras Bastian y el Arconte se enfrentan, Fausto correrá a su refugio. Sabe que después de haber sido descubierto en alianza con la Jauría no tiene futuro entre los vástagos, por lo que quemará el libro de partituras, así como todas sus pertenencias.

Después intentará huir de la ciudad pero en un último ataque de vanidad irá en busca de Rebeca, a la que cree tener seducida. La encontrará en el parque donde suelen rondar y le contará lo sucedido. Ella aceptará marchar con él de Madrid, pero cuando estén a punto de escapar lo atacará por la espalda, destruyéndolo.

Así se solucionarán todos los problemas de Victor: con Fausto y Conchis eliminados no hay un vampiro lo suficientemente anciano y poderoso como para solicitar el principado. Además, la destrucción de la Jauría es sólo cuestión de tiempo, pues muerto su lider los demás vampiros son neonatos torpes y fáciles de cazar. El conjuro de modelar la carne tenía poca, si no ninguna, importancia para él. Los únicos que echarán en falta el libro de partituras serán los Tremere. Pasaron muchos años antes de que descifren el contenido de la partitura.

Por supuesto toda esta trama tendría lugar si los jugadores no interaccionasen con ella, pero eso es casi imposible. De una manera u otra los jugadores influirán en la historia y cambiarán muchas cosas. Puede incluso que al final Fausto se salga con la suya y domine la ciudad, o que la Jauría se vuelva tan poderosa que escape del control incluso de Fausto, obligando a vampiros de otras ciudades a venir para limpiar la plaga. Puede que los jugadores se hagan con el conjuro y quieran negociar con él... No limites las posibilidades a la trama de ejemplo. Improvisa y deja que los jugadores encaucen la historia, a ver que sale...





APENDICE II
RUMORES

La otra noche te encontraste con un buen amigo y fuisteis a tomar algo en un bar. Allí te comentó que se rumorea que a la ciudad había llegado un cazador de vampiros llamado Corian McGregor. Por lo visto Victor ordenó que no se le atacase, para no llamar la atención...

...

Se rumorea en la camarilla que Rebeca tiene un lío sentimental con Fausto. De hecho se los suele ver juntos muchas veces. Si Victor lo sabe no da muestras de que le importe.

...

Hace unos meses la sociedad vampírica se revolucionó mucho porque se decía que Maurice Conchis, un Toreador antiguo que vino de Grecia, hâbía descubierto un conjuro que permitía soportar la luz del día. Los Tremere dijeron que era una mentira. Sea como sea, Maurice ha desaparecido sin resolver la duda.

...

Bastian no es lo suficientemente inteligente como para sobrevivir tanto tiempo sin ser encontrado. Dicen que alguien de la Camarilla lo utiliza para derrocar a Victor, por eso Victor hizo lo de los grupos. Para asegurarse de que todos se vigilarán entre sí.

...

Hace poco desapareció un Toreador que se dice que había conseguido un conjuro muy poderoso que permitía resistir la luz del sol. Hay quien dice que los Tremere se encargaron de eliminarlo porque no pueden consentir que otros se metan en sus asuntos... Aunque no se sabe que fue del conjuro. El Toreador se llamaba Maurice Conchis.

...

Un grupo de humanos suele realizar rituales satánicos en uno de los cementerios de la ciudad. Se comenta que un osiris influye en ese grupo, haciéndose pasar por el diablo.

...

Hay un detective de la sección de narcóticos, un tal Ernesto Cifuentes, que sospecha de la existencia de los vástagos en la ciudad. Hasta ahora sólo tuvo un encuentro con uno de la jauría. Víctor dice que se le deje en paz para no levantar más sospechas.

...

Hay un vámpiro que se dedica a robar sangre del Hospital General. No se sabe quien es, pero Víctor ha hecho un llamamiento a todos para que cesen esas prácticas, porque pueden levantar sospechas. Si sigue la cosa se le puede acusar de romper la Mascarada.

...

Hace poco se dice que murió un Toreador llamado Maurice Conchis que conocía un conjuro que permitía resistir la luz del sol. Hay quienes dicen que en realidad no murió sino que se ha ocultado para no revélar su secreto a los demás.

Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...

STAR WARS

Nota: Módulo para personajes veteranos. Se aconseja una media entre 7-10D en las habilidades.

INTERDICTO

Los PJ se encuentran en Coruscant, planeta donde está localizada una de las principales bases rebeldes. Allí se les informa de su siguiente misión: averiguar cuál es la razón por la que el Emperador ha ordenado que se realice un interdicto en Dathomir.

Dathomir es un planeta que se encuentra en el sistema de Drackmar. Los últimos datos que se conocen acerca de él, es que había una prisión de alta seguridad. Su mayor seguridad no residía en su fortaleza, sino en lo difícil que era la supervivencia fuera de ella. Más tarde sin que nadie comprendiera el por qué, se ordenó el interdicto.

Este, es el séptimo intento de la Alianza, por intentar saber qué oculta en ese planeta el Emperador. El capitán Firgin, fue el último en ir y perdió la vida intentando la incursión en el planeta. Ahora su hermano el capitán Drake, desobedeciendo órdenes, puso rumbo a Dathomir hace 15 días en un ALA-X.

Información para el Dj: si se parte cuanto antes y se traza una ruta más rápida que la convencional por el hiperespacio, se puede llegar a tiempo para ayudar a Drake.

La razón por la que se mandan naves pequeñas es por su capacidad de sortear las fuerzas imperiales que custodian el planeta. El viaje en tiempo estándar dura 30 días.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

El viaje a Dathomir

Un viaje estándar a Dathomir, tendría una dificultad de astrogación de 15. Pero al intentar ganar los 15 días de ventaja de Drake, la dificultad será 30. Si consiguen llegar sin contratiempos, lograrán ver como el ALA-X se introduce en el interdicto compuesto por 14 destructores, decenas de interceptores TIE y centenares de minas. Estas últimas muy cercanas a la atmósfera del planeta. Conseguiran descubrir la existencia de un astillero imperial, donde se están construyendo un destructor Imperial de la clase Victoria. Serán testigos de como es fulminado al instante Drake y su nave. A continuación los PJ serán apresados e interrogados en el interior de uno de los destructores imperiales. Se les preguntará por su procedencia y destino, aunque finalmente se les negará la entrada al planeta.

El intento de incursión en el planeta, se convertirá en toda una proeza, ya que la única posibilidad de realizar esta misión es practicando una técnica kamikaze que consistirá en dirigirse de forma directa hacia la atmósfera de Dathomir. Esto les costará 5 tiradas de pilotaje con dificultad de 30 cada una. Los fallos significarán que se ha recibido daños ocasionados por parte de un destructor, de los TIE o de las minas. Tirar 1D6:

·1-2: Disparo de un turboláser de un destructor imperial. Esto supone 10D de daño ya que se trata de un disparo de una nave de grandes dimensiones.

·3-4: 1D6 disparos de unos interceptores TIE. 6D de daño por disparo.

·5-6: Explosión de una mina. 8D de daño sin posibilidad de utilizar pantallas.

Si logran llegar a Dathomir, mientra descienden se encontrarán un paraje similar a una mezcla entre Tatooine y Dagobah. Si hay algún Jedi en el grupo, deberá hacer una tirada de Sentir la Fuerza. Superándola tendrá una visión el rostro de una anciana con el rostro desfigurado y llorando sangre. A continuación otra visión le mostrará a todos sus compañeros, incluido él, muertos.

Realizando con éxito una tirada de percepción, dificultad 15, podrán ver en medio del árido desierto, un edificio iluminado. Esta edificación se encuentra muy alejada de la zona de aterrizaje seleccionada. Para evitar la ofensiva realizada por el Imperio, tomarán tierra lo más rapidamente posible. Será necesaria una tirada de pilotaje con dificultad 30 para realizar un posible aterrizaje forzoso, acción que disminuirá en 2D el daño. La siguiente tirada será de vigor con dificultad 15, quien la supere reducirá en 2D el daño sufrido. El golpe total supondrá un daño de 8D.

Posiblemente, después de haber sobrevivido al interdicto, la nave no estará en condiciones de volar. Se realizará una **tirada con 1D100** por cada bláster y esos serán los tiros láser que le queda al arma. Esto se hace por dos motivos: es probable que los generadores de las naves hayan sido dañados con lo cual no podrán ser recargadas las armas y por otro lado van a realizar un largo viaje en el que no van a poder retroceder a la nave para recargar sus armas.

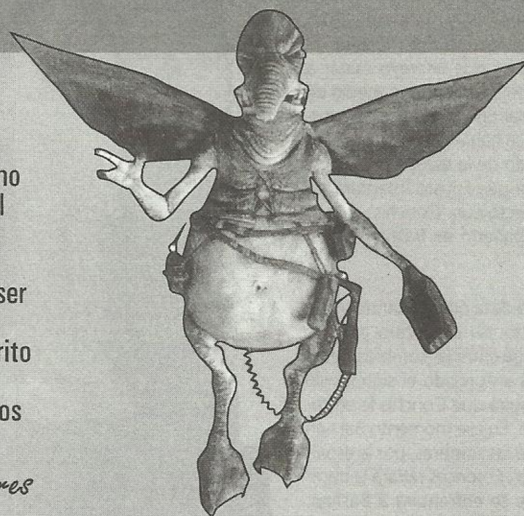
Historia de Dathomir

Hace mucho tiempo, en la Era de la Vieja República, Dathomir estaba considerado un lugar de exilio para asesinos, piratas, traficantes y otros elementos de similar calaña. Allí se les abandonaba sin armas y sin ningún tipo de tecnología. En Dathomir, la fauna es muy amplia, pero principalmente es conocido por la presencia de los temidos rancors.

Una Jedi renegada, llamada Allya que iba a ser ejecutada, llego al palneta. En el úl-

INTRODUCCIÓN

Ayudas de Juego: **Iván Cañizares**
Documentación: **Toni Marí**
Ilustraciones interiores: **Manolo Carot**



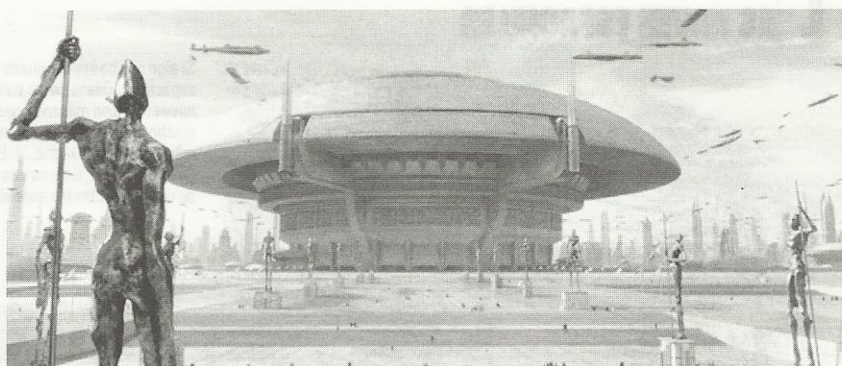
La Guerra de las Galaxias se ha convertido en un fenomeno de masas, centenares de productos comerciales avalan el interés que suscita todo lo relacionado con *La Amenaza Fantasma*, la nueva entrega de la série. No obstante, el juego de rol ha caido en un punto muerto del que parece ser que por el momento no va a salir. Este módulo-ayuda de juego, pretente a través de un módulo primeramente escrito para el juego clásico, servir de guía para adaptarlo a la época de la antigua República y/o atreverse a crear nuevos módulos.

Iván Cañizares

EL SENADO



Bastión del poder de la República, es en el senado donde se libran todas las batallas políticas del momento. Arropado en un espectacular edificio de Coruscant, con 1024 plataformas móviles para acojer a los más importantes senadores y representantes de los diferentes sectores de toda la Galaxia. Durante las partidas, muy dificilmente, los jugadores se verán inmersos en algo relacionado con semajante órgano de poder. Además,salvo en muy contadas ocasiones, solo podrán acceder a él a través de un senador que les atienda. Otro tipo de partidas, más en una línea de investigación / espionaje, pueden encontrar aquí el marco perfecto.



timo momento la vieja República había decidido simplemente castigarla enviandola a Dathomir, para que reflexionase acerca de sus atrocidades. Allya empezó a domesticar a los rancor. A su descendencia, les mostró el poder de sus hechizos (conocimientos acerca de la Fuerza), e incluso a cómo comunicarse con los rancors y el arte de cazar hombres para procrear.

En futuras generaciones, las mujeres se fueron dividiendo en clanes, buscando hombres aptos para su fecundación. Actualmente existen 9 clanes. Se autogobiernan y se han prohibido utilizar los hechizos de la noche (Lado Oscuro), con el castigo de la expulsión del clan y el consiguiente exilio en las tierras salvajes.

Hace dos generaciones, se expulsó a los rancors salvajes, quedándose con unos cuantos el clan de la Montaña del Cántico (uno de los clanes más poderosos).

Las hechiceras del Dathomir tienen una pequeña peculiaridad, la de tener que recitar unas frases para utilizar la fuerza, cosa que no es necesaria pero que les incrementa su estima, ya que creen que el efecto producido es por la frase recitada.

Las Hermanas de la Noche, que habían sido exiliadas, se fueron uniendo poco a poco, desde hace tan solo una generación, hasta formarse en grupo y lograr hacer frente al clan más poderoso, el de la Montaña del Cántico. Gran parte de estas hechiceras, al querer hacer frente a las Hermanas de la Noche con hechizos oscuros, se pasaron al otro bando. Con lo cual las Hermanas de la Noche se convirtieron en el clan más poderoso con cerca de 100 hechiceras.

Hace unos años, el Emperador creó una pequeña colonia penal en Dathomir sin saber nada sobre ellas. Cuando se enteró de su existencia, destruyó las pistas de aterrizaje del planeta mediante un bombardeo orbital, y dejó abandonados en Dathomir a centenares de sus propios hombres junto con los prisioneros. Prefería eso a correr el riesgo de que la jefa de las Hermanas de la Noche, Gethzerion, escapara.

Hasta ese punto llegaba el miedo que le inspiraba. Por eso dictó el Emperador el interdicto sobre este planeta.

Esta información tiene que ser dosificada para los jugadores, la pueden descubrir poco a poco en los diferentes clanes o si se prefiere puede ser contada cuando lleguen a la Montaña del Cántico.

Los fugitivos

El paisaje que predomina en el lugar donde han aterrizado los PJ, es pantanoso con una vegetación muy extensa y muy desarrollada, al igual que la fauna a juzgar por los ruidos que escuchan.

Cerca de la nave hay una especie de charco. Con una tirada de percepción dificultad 10, podrán ver que se trata en realidad de una huella de 1 m. de longitud. El causante de ella parece tener grandes dimensiones y posee 5 dedos en los pies. Con una tirada de *razas alienígenas* dificultad 20, se podrá averiguar que se trata de la huella de un rancor.

Mientras los PJ están alterados por el último descubrimiento, 5 hombres aparecerán armados con un garrote y vestidos con taparrabos. Éstos les harán preguntas en un idioma desconocido, para entenderles deberán superar una tirada de Lenguas dificultad 25.

Más tarde, al escuchar a nuestros protagonistas hablando en otro idioma, hablarán de forma que se les pueda entender. Parecen tener mucho miedo, y preguntarán a los PJ acerca de su procedencia. Acto seguido les contarán que son fugitivos, y que se han escapado del clan de las Hermanas Errantes. Ellos son esclavos de ese clan, son sus hombres, lo que significa que tienen que trabajar cocinando y haciendo las tareas de la casa, mientras que ellas se ocupan de cazar y de ir a la guerra contra otros clanes. Por todo lo que explican estos hombres, se llega a la conclusión que existe en este mundo una jerarquía en la que la posición de la mujer es superior al hombre. Cualquier tipo de pregunta relacionada con tecnología les llevará a nuestros jugadores a la conclusión de que ese planeta se encuentra en la edad del hierro, con lo cuál los posibles destrozos de las naves no podrán ser resueltas ya que no parece ser probable encontrar repuestos. Ellos ahora tienen miedo, no solo porque les persigen sus mujeres, sino porque les persigue un "Yecto" que está terriblemente enfadado. El tal yecto no se trata de otra cosa que de un rancor, tirada de razas alienígenas dificultad 10, que está furioso con la raza humana por haber sido maltratado por una Hermana de la Noche. El rancor mide unos 10 m. Primer problema con el que se tendrán que encontrar los PJ en este planeta.

La nave espacial Chu´unthor

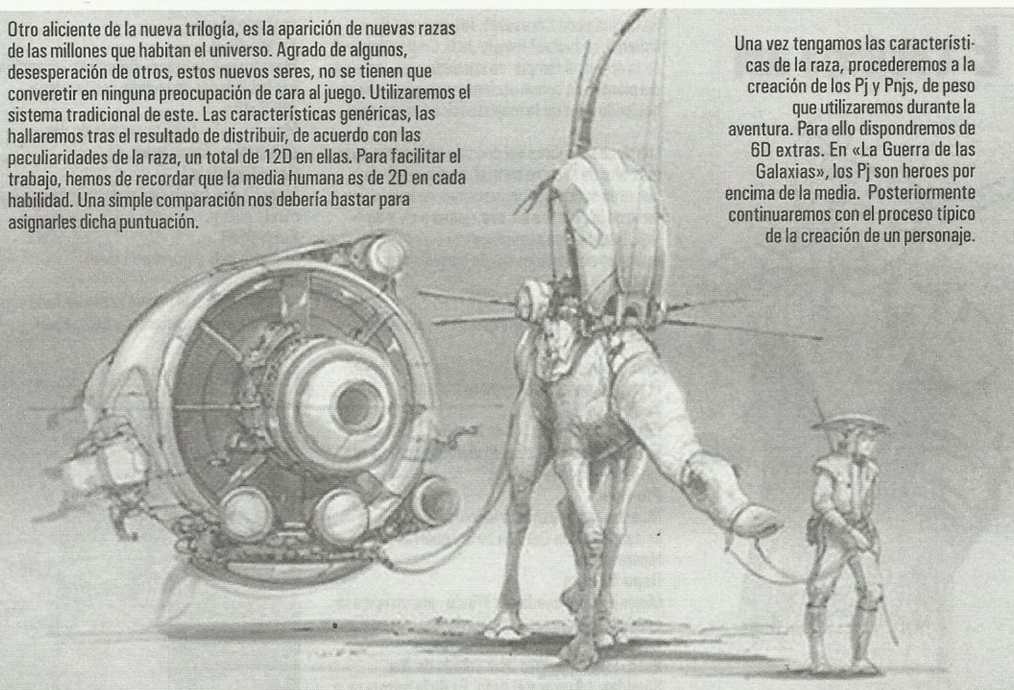
Después de dos días caminando por el desierto (habrá que comer cada día una ración, ya que sino habrá que hacer una tirada de vigor dificultad 5 incrementado por 5 más por cada día sin comer), los jugadores se adentrarán en un bosque de aspecto triste y pantanoso. Allí con una tirada de percepción dificultad 10, podrán descubrir hundido en un panta

RAZAS

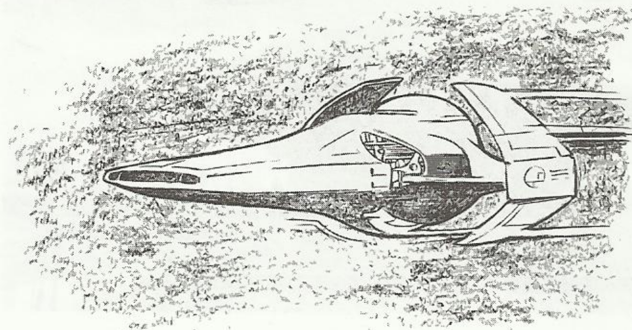


Otro aliciente de la nueva trilogía, es la aparición de nuevas razas de las millones que habitan el universo. Agrado de algunos, desesperación de otros, estos nuevos seres, no se tienen que converetir en ninguna preocupación de cara al juego. Utilizaremos el sistema tradicional de este. Las características genéricas, las hallaremos tras el resultado de distribuir, de acuerdo con las peculiaridades de la raza, un total de 12D en ellas. Para facilitar el trabajo, hemos de recordar que la media humana es de 2D en cada habilidad. Una simple comparación nos debería bastar para asignarles dicha puntuación.

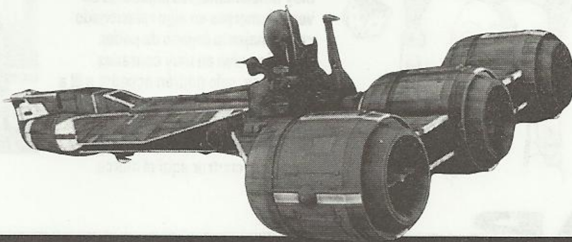
Una vez tengamos las características de la raza, procederemos a la creación de los Pj y Pnjs, de peso que utilizaremos durante la aventura. Para ello dispondremos de 6D extras. En «La Guerra de las Galaxias», los Pj son heroes por encima de la media. Posteriormente continuaremos con el proceso típico de la creación de un personaje.



LAS NAVES ESPACIALES



Si algo nos ha impresionado siempre de «La guerra de las Galaxias», han sido sus espectaculares naves espaciales. Desde cazas o cargueros, a los impresionantes y titánicos destructores. En esta época, las naves cumplen más misiones híbridas, que estar plenamente enfocadas en funciones específicas, sale mucho más a cuenta tener naves con la capacidad de moverse por todos los terrenos (defensa, científico-militar, táctico, ataque...). El presupuesto en defensa es arriesgadamente bajo en la mayoría de planetas de la Republica. Esta es una de las razones, por la que la república y su «joyas» (cruceros Mon-Calamarí) se vieron impotentes ante el avance de los destructores estelares del Imperio.



no una *nave espacial* de grandes dimensiones, comparada en magnitud con un destructor. Su estado de oxidación es muy alta y se ve que es un modelo antiquísimo. Una tirada de percepción dificultad 15, podrá permitir ver el nombre de la nave. Y otra tirada de percepción dificultad 10, hará que se den cuenta que ha sido forzada para intentar abrirla pero con escaso éxito. Cualquier intento de querer abrirlo, supondrá enfrentarse a una fortaleza de 16D en su casco, y 10D en alguna cristalera. Un vistazo por la cristalera podrá descubrir un habitáculo bastante grande lleno de aparatos de gimnasia. El mirar por otra cristalera podrá permitir el ver una especie de sala con un círculo en medio y en las paredes dibujos abstractos. Si hay un *Jedi* en el grupo puede hacer una tirada de «Sentir la Fuerza», y se percatará de que allí ha habido más Fuerza de la que jamás pudo imaginar. Se puede deducir de todo esto que se trataba de una Academia Jedi que voló en la época de la vieja República reclutando hombres por toda la galaxia. Si se logra entrar en la nave, lo único de valor que se encontrará será una grabación en la que aparece Yoda de joven diciendo: "Hemos sido rechazados por las brujas...". Es lo único que se puede escuchar ya que tiene muchos años, y está en un estado lamentable. El reconocimiento de que es Yoda uno de los Jedi más importantes de la antigua república, se consigue mediante una tirada de culturas dificultad 10.

El clan de las Hermanas Errantes

Todavía cuando los jugadores se encuentren en el emplazamiento de la nave, aparecerán 6 mujeres vestidas con pieles y huesos y armadas con lanzas. Se presentarán como pertenecientes al clan de las Hermanas Errantes, y les reclamarán como sus hombres, de tal forma que serán desarmados y llevados a su clan.

El clan de las Hermanas Errantes es uno de los clanes más estrictos, en el tema de la esclavitud de los hombres. Tienen una costumbre particular y es que cuando terminan de aparearse dejan a su compañero inconsciente para luego hacerles ellas mismas una operación dejándoles eunucos. Este clan se compone de 50 guerreras.

El clan de la Montaña del Cántico

Si logran escapar de este clan. Los jugadores estarán andando durante 4 días por el desierto comiendo sus correspondientes raciones, ya que de no ser así se realizará la tirada de vigor cada día con el modificador explicado anteriormente. De vez en cuando escucharán pisadas de rancors lo cuál no les animará a quedarse mucho tiempo a descansar.

El primer día se encontrarán con 4 mujeres bastante bellas ataviadas capuchón y túnica negras, que les sonreirán a nuestros compañeros, si van hacia allí, se enfrentarán con 4 Hermanas de la Noche menores.

Se encontrarán el segundo día con un andador AT-ST, con el cual se tendrán que enfrentar.

Al cuarto día tendrán que hacer una tirada de percepción dificultad 15, para no caer en una emboscada formada por 3 andadores AT-ST. Serán identificados como rebeldes muy peligrosos, sabiendo incluso sus nombres.

Cuando parece que está todo perdido, aparecerán tres rancors armados con un garrote y una red y vestidos con un blindaje hecho con armaduras imperiales, llevan cada uno por jinete a tres guerreras. Destrozarán a los AT-ST de una forma brutal en menos de un minuto. Los PJ serán tomados como esclavos del clan de la Montaña del Cántico, desarmándoles y llevándoles a su poblado.

El poblado se encuentra en lo alto de la Montaña del Cántico para lo cual, este tramo lo harán encima de los rancors que empezarán a escalar. Estos rancors parecen mayores que el famoso rancor que se dice que posee Jabba el Hut, por lo que se deduce que el que se encuentra en Tatooine es un espécimen joven. Estos parecen más relajados, con una mirada más estable de alguien que ya es adulto y comprende las situaciones.

Las casas de este clan están hechas con ramas y piedras, hay muchas por lo que se ve que es un clan grande. También hay mucha gente que se queda expectante ante la llegada de nuevos varones. Este clan está compuesto por 100 guerreras, 30 hechiceras, 50 rancors y 30 hombres, sin contar los niños.

A los jugadores se les llevará a un sitio lleno de hombres que se encuentran sentados mirando un charco. Se les dará una pala y un cubo lleno de un líquido pestilente. Las guerreras les darán la siguiente orden: "whuffa", y ellos tendrán que deducir que tienen que excavar un hoyo y llenarlo con el líquido y sentarse y empezarlo a observar. Por cada turno que tarden en comprender lo que hay que hacer recibirán un puñetazo. Una vez comprendido, aleatoriamente a uno de los *personajes* le saldrá al lado del charco una especie de gusano con un orificio en la extremidad que parece la boca, y se dirigirá al charco para beber. Entonces todo el mundo empezará a gritar

EL CONSEJO JEDI



En la ciudad de Caruscant, futura capital imperial, se halla el templo Jedi. Cuartel general de la orden, el templo se encuentra en una zona del planeta de construcciones pequeñas y bajas haciendo resaltar la majestuosidad del templo.

Los doce miembros del consejo jedi, están en lo más alto de la torre central, donde meditan y discuten sobre las fluctuaciones de la fuerza y realizan los tests a los aspirantes a caballero jedi. También preparan los planes y revisan todas las actividades donde los jedis toman partido.

El consejo jeddi se compone de los siguientes 12 miembros

Mace Windu
El jedi de menor edad y maestro jedi

Yoda
Por mas de 8 siglos, Yoda ha sido la cabeza visible del consejo, siendo el más respetado de los jedi en toda la galaxia.

Plo Koon
Maestro jedi y luchador valeroso, lucho juntamente con Qui Jon en las guerras del Hiperespacio.

Depa Billaba
Mujer jedi entrenada por Windu, encotrada a la edad de seis meses despues de que su familia fuera exterminada por los piratas

Eeth Koth Maestro Jedi venido de Nar Shaddaa. (Atentos al dato. Es de la misma raza de Darth Maul).

Yarael Poof
Maestro jedi de la raza Quermian, legendario por sus habilidades de engaño con la mente.

Adi Gallia
Maestro jedi y bella mujer hija de dos diplomaticos Corellianos.

Oppo Rancisis
Maestro jedi de Thisspias dotado de una brillante mente militar.

Even Piell
Maestro jedi y guerrero Lannik .

Yaddle
Maestro jedi de la misma raza que Yoda conocido por su carisma, paciencia y compasión.

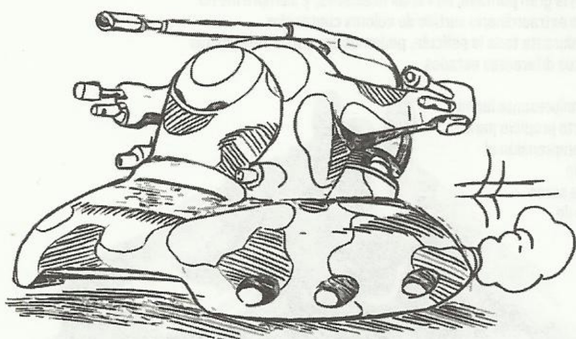
Saesee Tiin
Maestro jedi y conocido piloto.Nacido en la luna de Oktotch, destaca por su gran fuerza y habilidad en telepatia.

Ki-Adi-Mundi
El único miembro del consejo que es caballero jedi pero no es maestro. El es un Ceran, una raza con un cerebro binário que puede captar la fuerza en su estado más puro.

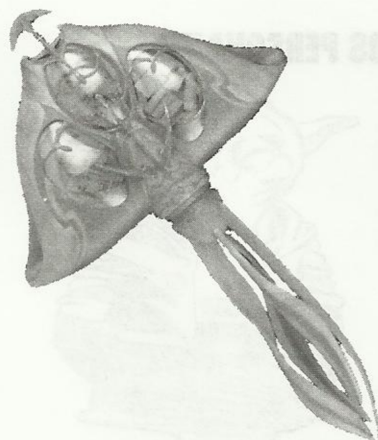
Ten en cuenta, que esta es una época de explendor para los jedis. Son los guardianes de la justícia en la Republica, y contarán con el respaldo de la mayoría de autoridades locales, aunque solo sea, por evitar un mal mayor.



VEHICULOS



Todo y lo espectacular de los vehículos que aparecen en la película, hemos de tener en cuenta, que se trata de un época de inferior tecnologia. Por norma general, los diferentes medios de transporte, correrán menos, consumiran más y necesitarán de mayores atenciones. Aunque deberiamos tener en cuenta los siguientes aspectos: En la época de la República, existe una cierta «economia de bienestar» superior a la existente 40 años después. Esto propicia la aparición de un gran abanico de vehículos sin una marcada funcionalidad pero con detalles extremadamente cuidados. Así, nos encontraremos que un módelo comercial de aerodeslizador, seguramente lo podamos elegir entre una gama de más de 256 colores, en versión deportiva, trabajo, ocio... además de varias poténcias de motor etc, etc.



mandado un tropa bastante grande en dirección a la Montaña del Cántico para ir ganando tiempo.

En uno de los pasillos se cruzarán con Gethzerion y habrá un cierto momento de tensión ya que se parará y quitará la capucha dejando ver su horrible cara, para poco después seguir andando.

Una vez que se llegue a los hangares, verán una gran cantidad de naves destrozadas y piezas en el suelo. Allí encontrarán lo que necesitan, con una tirada de percepción dificultad 10, verán un carguero que no tiene tan mal aspecto como el resto de las naves. Pueden inspeccionarla, pero mientras sucede todo esto aparecerán 2 Hermanas de la Noche mayores.

La manera más factible de salir de allí sería montando en el carguero que aunque puede llegar a arrancar no les llevará a más de 1 Km de allí. Cualquier otra manera sería un suicidio. Hay que hacer tirada de supervivencia dificultad 10, para el aterrizaje forzoso, sino se consigue 5D de daño.

Los rancors llegarán rápidamente donde se encuentra el carguero y atarán las piezas que se han conseguido a su espalda con whuffa.

El viaje de vuelta a la Montaña del Cántico llevará 3 días con sus consiguientes 9 tiradas de cabalgar dificultad 15. A lo lejos, se ve la montaña rodeada de una niebla de polvo y un viento infernal, sin hablar de la nube que hay sobre ella que lanza rayos por doquier. El bosque está incendiado, y se puede vislumbrar entre las llamas grupos de Hermanas de la Noche y AT-ST. Por cada AT-ST hay pegados 2 brujas.

Los rancors escalaran entre *los disparos* de los AT-ST, tan deprisa como puedan. Estos movimientos tan bruscos provocarán una nueva tirada de cabalgar dificultad 15. Quien la falle tendrá que realizar una tirada con 1D6, y luego volver a tirar cabalgar hasta que lo consiga:

- 1: 6 m. 3D de daño
- 2-3: 20 m. 6D de daño.
- 4-5: 50 m. 8D de daño.
- 6: 100 m. 10D de daño.

Todo esto sin contar con la armadura.

Una vez arriba, podrán combatir o ir a arreglar la nave con las piezas conseguidas. Cualquier acción realizada en la montaña se reducirá en 1D, por la tempestad producida pro las Hermanas de la Noche a las cuales no les afecta. Será una tirada de rep. naves espaciales dificultad 20. Y esta es la tirada más importante de toda la partida. El arreglo llevará 2 h. Los que no tienen conocimientos mecánicos, pueden ayudar al clan para combatir a las Hermanas. Gran parte de las hechiceras del clan se encuentran en círculo para contener el avance de Gethzerion.

Si la tirada de reparar la nave ha sido satisfactoria, la nave despegará sin problemas dejando atrás la batalla de la Montaña del Cántico.

Si la tirada de reparar la nave no ha sido satisfactoria. Al cabo de las dos horas y tras comprobar que la nave no arranca. Aparecerá Gethzerion y conjurará una muerte telequinética sobre todos los PJ. Tras esa ronda se empezará a acercar a las naves. Si alguien a sobrevivido a la muerte telequinética, recibirá un punto de Fuerza transmitido por el círculo del clan y tendrá la oportunidad de tratar de reparar la nave desde dentro, con una tirada de rep. naves espaciales dificultad 30.

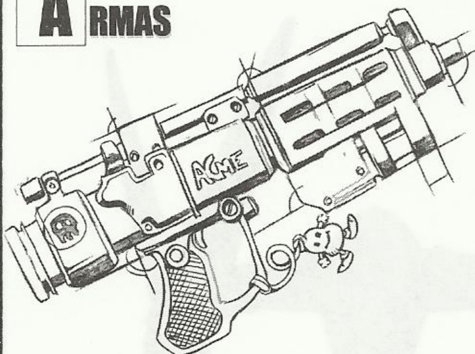
Si lo consigue, podrá despegar pillando por sorpresa a Gethzerion que verá como se aleja su esperanza de salir de Dathomir. Si no lo consigue, se hará otra ronda de muerte telequinética. Y así sucesivamente hasta que exista un desenlace.

El interdicto

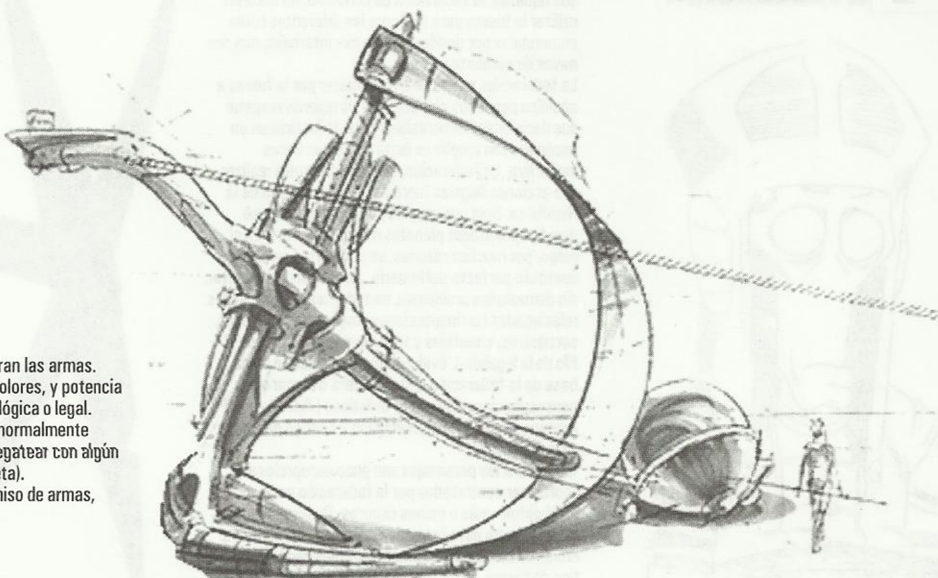
La nave ya se dirige hacia el exterior de la atmósfera de Dathomir, falta por atravesar el interdicto que se ha intensificado desde que entraron. Conocen la existencia de los PJ en el planeta. Hay más de 20 destructores estelares, y se ve a lo lejos la llegada de El Ejecutor, donde se encuentra Lord Vader. Salir de todo esto va a suponer 5 tiradas de pilotaje dificultad 35. Cada fallo supondrá el tirar 1D6 y mirar en la tabla utilizada en la llegada a Dathomir.

Una vez conseguido esto, se podrá alcanzar la velocidad lumínica, y esto significará el final con vida de la estancia en el infierno llamado Dathomir.

ARMAS



En un caso similar a los vehículos terrestres y las naves, se encuentran las armas. Evidentemente se pueden encontrar de todos los tamaños, formas, colores, y potencia destructiva, solo has de tener dinero suficiente y alguna justificación lógica o legal. Esta es una época mas tranquila, nadie quiere buscarse problemas y normalmente resultará un grado más difícil el poder sobornar a las autoridades o regatear con algún traficante de armas (debido a la escasez, aunque dependerá del planeta). En los planetas bajo el manto de la República, será necesario un permiso de armas, aunque este, no debería ser muy difícil de obtener.



LOS PERSONAJES



«La vida es dura, amigo/a». Creo que podría ser una buena definición para el universo de Lucas. He podido contemplar esta ambientación en la gran pantalla, en varias ocasiones, y siempre me ha invadido una sensación de multiformidad, de extraordinario surtido de colores contenidos. Esta nueva entrega no es una excepción, y durante toda la película, podemos encontrar referencias a cada estamento de nuestra sociedad en sus diferentes estados de ánimo.

Y es en esta perfecta combinación, esta omnipresente lucha del bien y del mal, cuando se crea el momento propicio para interpretar un personaje. Escapa de toda comprensión el poder catalogar las diferentes conductas y/o profesiones de varios billones? trillones? de seres mil veces multi-etnicos en más de un millón de planetas catalogados.

Sinceramente, 18D entre seis caracteristicas + 7 dados en las habilidades.



¡whuffa!, y tendrá que deducir que tienes que tirar del gusano. Sino se deduce, recibirás más puñetazos. El whuffa tiene una fortaleza de 3D que se tendrá que enfrentar a tu fortaleza si se quiere sacar del suelo, se tardarán unas dos horas en hacer esto, ya que el whuffa mide 250 m. La whuffa se deja secar enroscada a un árbol y luego sirve como cuerda teniendo una resistencia de 10D.

Después de esto llegará una guerrera-hechicera llamada Teneniel, que entablará una conversación con los PJ, preguntándoles su procedencia y que hacen allí. Luego se les llevará ante la jefa del clan que resulta ser la abuela de Teneniel. El nombre de esta mujer es Augwynne. Se les invitará a cenar con las hermanas del clan, sin olvidar su calidad de hombres. En este clan se trata mejor a los hombres que en otros clanes, sin olvidar nunca su posición en la sociedad. Este es un buen momento para que Augwynne cuente la historia de Dathomir.

Más tarde, les presentará a la Madre Rell. Se trata de una anciana que tiene visiones del futuro, pero que las confunde con el presente, formando un pequeño galimatías cuando habla.

Les dirá a nuestros jugadores que van a morir, pero que no sientan miedo por ello. Se le pueden hacer preguntas, pero ella siempre responderá que está esperando a Luke Skywalker para entregarle los archivos de las crónicas Jai (Jedi).

Augwynne, también les contará a los PJs, lo peligroso que es Gethzerion. Hace siete años fue expulsada del clan de la Montaña del Cántico y día a día es más poderosa y tiene a más discípulas. Les aconsejará que si quieren arreglar sus naves, el único lugar donde pueden haber repuestos, es en la Prisión donde se encuentran las Hermanas de la Noche. La única persona que sabe cómo es el interior de la Prisión es una hermana renegada que está expiando sus pecados en un lugar solitario del planeta. También les dice que tendrán que darse prisa porque a estas alturas Gethzerion sabrá de la existencia de unas naves que pueden volar y se las querrán arrebatar.

Augwynne mandará unos rancors que vayan a recoger las naves de los PJ. Después Teneniel les acompañará en el viaje en rancors, hacia donde se encuentra Barukka, la hermana renegada.

Visita a Barukka

Después de un día montados en los rancors, habrá que hacer 3 tiradas de cabalgar dificultad 15, para no caer, lo que supondría una caída de 10 m. (4D de daño sin contar armadura). Cualquier intento por parte de un Jedi de querer levitar a alguien que se cae, para ver si se da cuenta a tiempo, requerirá una tirada de Percepción dificultad 10.

Por fin llegarán a unas piedras que forman una especie de gruta. Barukka en estos momentos no estará allí, pero a la hora de espera aparecerá. Les echará en cara el que estén en su casa sin avisar. Más tarde, una vez tranquila, podrán preguntarle acerca de la Prisión. Barukka hará una demostración de su poder levantando la arena del suelo con la mente y formando a escala la Prisión con una precisión increíble. Tal precisión empleará, que incluso se verá a la gente echa a escala moviéndose por la Prisión.

Barukka explicará donde están los hangares, donde Gethzerion está intentando construir una nave y donde es posible que haya piezas de repuesto. Informará que Gethzerion además de la gente de su clan tiene a 600 imperiales de su lado y 80 andadores AT-ST. Además, la prisión posee 3000 prisioneros todos ellos de la Alianza. Gethzerion suele viajar en un aerodeslizador de 20 personas de capacidad y en el que solo tardaría 1 h. en llegar a la Montaña del Cántico desde la Prisión.

Mientras explica todo esto, una de las figuras echas con arena que lleva una capa con capucha, mira hacia arriba y se queda mirando a uno de los PJ (al Jedi, si existe alguno en el grupo). Barukka dirá que es su hermana Gethzerion que saben lo que traman y empezará a sollozar de terror.

Como últimos consejos, les dirá que la mejor forma de entrar es camuflándose en el interior de los cosechadores ya que están programados para volver a la Prisión cuando estén llenos y no suelen ser registrarlos.

La Prisión

Después de casi dos días montados en rancors y 5 tiradas de cabalgar dificultad 15, verán a lo lejos la Prisión, ubicada en una explanada desértica. Si se acercan, verán que la vigilancia es muy baja en la Prisión. Los rancors se quedarán esperando en las proximidades.

Los cosechadores se encuentran recogiendo el fruto de ese suelo desértico en el que se ha sembrado las pocas cosas que permite un clima así.

No les resultará difícil entrar en la Prisión introducidos en los cosechadores. Ni tampoco resultará difícil que se lleve a cabo cualquier plan que tengan ideado, por malo que sea.

La razón de esto, es que Gethzerion sabe que se encuentran allí, y quiere que se lleven los repuestos para que arreglen las naves y entonces atacar la Montaña del Cántico para arrebatárselas de forma que pueda huir por fin de Dathomir. Ya ha

LA FEDERACIÓN



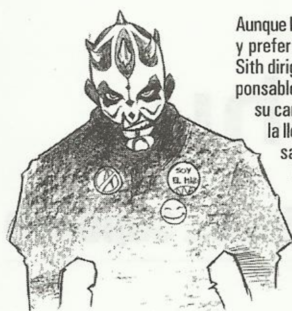
En un esfuerzo contínuo por incrementar su poder y sus riquezas, la federación de comercio, no duda en utilizar la fuerza para proteger las diferentes rutas comerciales por donde circulan sus intereses, con sus naves de combate y droids.

La federación, no dudará, en someter por la fuerza a aquellos pequeños planetas que no quieran respetar sus decisiones. Lamentablemente, la justicia en un escénario tan amplio es lenta y muchas veces inefectiva. La Federación, siempre intentará realizar sus acciones ilegales fuera del alcanze directo de la República. Solo por razones muy importantes, se decidirá por atacar planetas más influyentes. En el juego, por muchas razones, se convierten en el sustituto perfecto del Imperio. Se les puede suplantar, sin demasiados problemas, en todas aquellas misiones relacionadas con inspecciones comerciales, bloqueos, secuestros, chantajes y todo tipo de marrullerias al filo de la legalidad. Evidentemente, un asalto a una base de la federación, estaría fuera de lugar y las consecuencias podrían ser drásticas (Acto que recibiría la condena, persecución y castigo por parte de la República).

También, si los personajes son poco escuprulosos, podrán ser contratados por la federación para «trabajitos» más o menos oscuros. Desgraciadamente, su ejército esta formado casi exclusivamente por droids de combate, totalmente inútiles para según que tipo de tareas.



LOS SITH



De acuerdo con el *Holocrón* del Maestro Naga Sadow, el término Sith designaba a una especie de seres sintientes. Más tarde, este pueblo se esparció por la Galaxia y el término Sith se asoció más con sus enseñanzas y filosofías que con la especie en sí.

Aunque los Sith poseían gran poder, no estaban unidos y preferían morar en «círculos» tribales: bandas de Sith dirigidas por uno o más hechiceros que eran responsables de la seguridad y protección de aquellos a su cargo. Los Sith mantuvieron tal sociedad hasta la llegada de un Jedi caído, especialmente interesado en sus técnicas para extraer poder del Lado Òscuro. Este Jedi Oscuro dominó al pueblo Sith, aunque sus métodos para lograrlo no están registrados en el Holocrón de Sadow... El Jedi se autoproclamó Señor Oscuro de los Sith, el primero de una dinastía que, como una plaga, asolaría la Galaxia durante incontables milenios.

Los Sith desarrollaron y perfeccionaron las técnicas de invocación del Lado Oscuro, lo que les permitió crear poderes más y más complejos, que siempre se creyeron más allá del alcance de los meros mortales. Los Sith a la vez se alimentaban del Lado Oscuro y lo fortalecían en una relación simbiótica cuyos lazos nunca podrían ser cortados. Pero el fin de esta nueva línea de la fuerza vino desde ellos mismos, el lord sith se impuso como jefe dictador y obligó a una extrema obediencia a los demás. Entraron en un conflicto entre ellos. Muriendo el creador, el poder quedo vacío y una lucha salvaje les llevo al exterminio. Quedando solo uno.

El sith superviviente había aprendido a observar que la paciencia era un arma terrible, se supo adaptar y desapareció. Convirtió la habilidad del disimulo y del subterfugio en un arte y se integró en una sociedad sin que esta supiera de su verdadera naturaleza.

Con el tiempo encontró un aprendiz al que adiestro en el lo oscuro y en la espera del momento.



Este sith superviviente es nuestro futuro emperador, nuestro querido senador Palpatain, que fundido en esta personalidad se encuentra en disposición de poder realizar su doble plan: Pasar desapercibido e ir incrementando su poder a través de un senado cada vez mas burócrata... Su pupilo Darth Maul, originario del planeta Iridonia, es un Zabrakiano que fue encontrado a la edad de 12 años por Palpatain. El verdadero nombre de Darth Maul es Khameir Sarin y es la máquina de matar más completa que se ha creado jamás en ser vivo. Su aspecto, negro y con tatuajes de batalla, con una conversión del tradicional sable jedi y un equipo especifico para él, hacen de él, un ser verdaderamente terrible.

PNJ´s

GUERRERAS DE CLAN

Destreza: 4D
Atacar con armas: 8D
Esquivar: 8D
Conocimientos: 2D
Supervivencia: 6D
Mecánica: 2D
Cabalgar: 6D
Percepción: 4D
Fortaleza: 4D
Atacar sin armas: 8D
Escalar/saltar: 6D
Técnica: 2D
Equipo: palo (+1D daño)

HECHICERAS DE MONTAÑA DEL CÁNTICO

Destreza: 4D
Conocimientos: 2D
Supervivencia: 5D
Mecánica: 2D
Cabalgar: 5D
Percepción: 4D
Fortaleza: 4D
Escalar/saltar:5D
Técnica: 2D
Controlar: 7D
Sentir: 7D
Alterar: 7D

HERMANAS DE LA NOCHE MENORES

Destreza: 4D
Conocimientos: 2D
Supervivencia: 5D
Mecánica: 2D
Percepción: 4D
Fortaleza: 4D
Escalar/saltar: 5D
Técnica: 2D
Controlar: 7D
Sentir: 7D
Alterar: 7D

HERMANAS DE LA NOCHE MAYORES

Destreza: 4D
Conocimientos: 2D
Supervivencia: 5D
Mecánica: 2D
Manejar repulsores: 5D
Percepción: 4D
Fortaleza: 4D
Técnica: 2D
Controlar: 9D
Sentir: 9D
Alterar: 9D

GETHZERION

Destreza: 4D
Conocimientos: 2D
Supervivencia: 8D
Mecánica: 2D
Manejar repulsores: 8D
Percepción: 4D
Fortaleza: 4D
Técnica: 2D
Controlar: 11D
Sentir: 11D
Alterar: 11D

Las Hermanas de la Noche tienen debilidad por utilizar los siguientes hechizos:

·Absorber / disipar energía. Dificultad Controlar: 15 + tirada de daño del arma.

·Telequinesis. Dificultad de Sentir: 20 + tirada de percepción o Controlar de la víctima que se quiere levantar.

·Herir/Matar. Dificultad de Alterar: tirada de Percepción o Controlar + proximidad de la víctima. El nivel de daño funciona igual que en un combate, se elige el miembro que se quiere alterar.

·Muerte telequinética. Dificultad de Controlar: 5 + proximidad de la víctima. Dificultad de Sentir: tirada de Percepción o Controlar de la víctima. Dificultad de alterar: 30 para herir mortalmente.

RANCORS ADULTOS DE LA MONTAÑA DEL CÁNTICO

Destreza: 4D
Atacar con armas: 6D
Redes: 6D
Percepción: 1D
Fortaleza: 12D
Equipo: garrote (+2D daño), blindaje (+1D Fortaleza), redes (presa con 10 + distancia).

RANCORS DE LAS TIERRAS SALVAJES

Destreza: 4D
Percepción: 1D
Fortaleza: 10D

FUGITIVO

Destreza: 3D
Atacar con armas: 6D
Esquivar: 6D
Conocimientos: 2D
Supervivencia: 4D
Mecánica: 3D
Percepción: 4D
Fortaleza: 4D
Atacar sin armas: 6D
Escalar/saltar: 5D
Técnica: 2D
Equipo: palo (+1D daño)

ANDADOR AT-ST

Vehículo: Transporte de exploración todo terreno
Tripulación: 2
Pasajeros: Ninguno
Capacidad de carga: 40 Kilos
Código de velocidad: 3D
Fuerza corporal: 3D
Armas:
Un cañón bláster gemelo
Lanzador de granadas de impacto
Control de fuego: 1D
Daño: 4D
Un cañón bláster ligero gemelo
Control de fuego: 1D
Daño: 2D

SOLDADO DE ASALTO ESTÁNDAR

Destreza: 2D
(reducido a 1D)
Bláster: 4D
(reducido a 3D)
Parar sin armas: 4D
(reducido a 3D)
Esquivar: 4D
(reducido a 3D)
Conocimientos: 2D
Mecánica: 2D
Percepción: 2D
Fortaleza:2D
(incrementado a 3D por blindaje)
Técnica: 2D

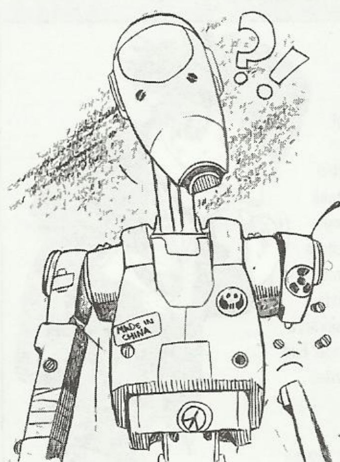
CAZA INTERCEPTOR TIE

Nave: Interceptor TIE de los Sistemas de Flota Sienar
Tipo: Caza de superioridad espacial
Longitud: 9,6 metros
Tripulación: 1 piloto
Pasajeros: Ninguno
Capacidad de carga: 110 kilos
Autonomía: 2 días
Multiplicador de hiperimpulsor: Ninguno
Computador de navegación: Ninguno
Hiper. de seguridad: Nio
Velocidad sublumínica: 5D
Maniobrabilidad: 3D+2
Casco: 3D
Armas:
Cuatro cañones láser (fuego acoplado)
Control de fuego: 3D
Daño combinado: 6D
Pantallas: Ninguna

ESQUIFE (aerodeslizador)

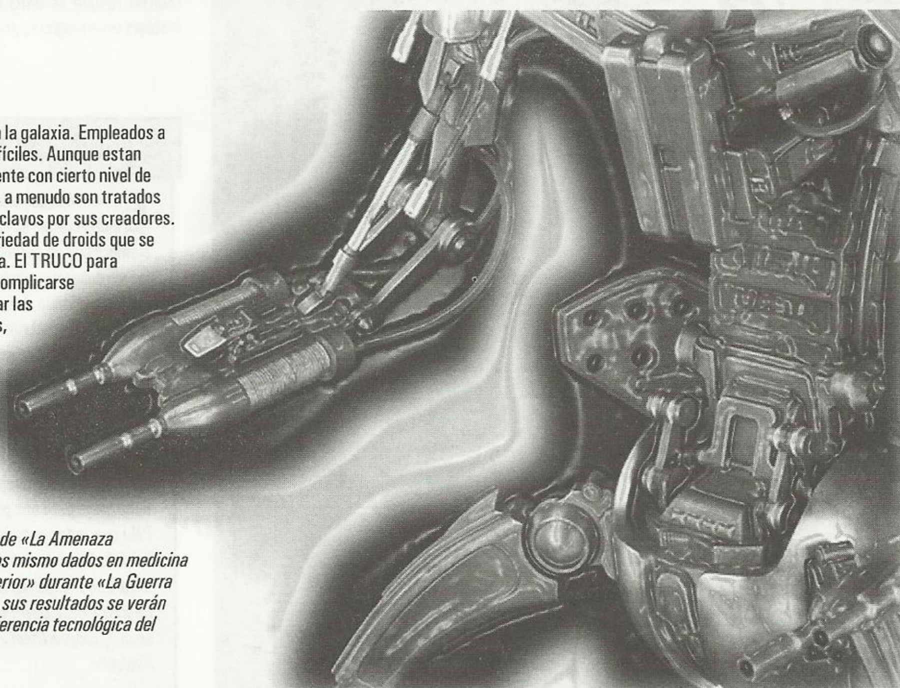
Vehículo: Esquife de carga Bantha II de Ubrikkian
Tripulación: 1
Pasajeros: 16
Capacidad de carga: 120 kilos
Código de velocidad: 1D
Maniobrabilidad: 0
Fuerza estructural: 1D
Armamento: Ninguno
Techo de vuelo: 50 metros

DROIDS



Se usan para todo en la galaxia. Empleados a menudo en tareas difíciles. Aunque estan equipados generalmente con cierto nivel de inteligencia artificial, a menudo son tratados como propiedad o esclavos por sus creadores. Es muy grande la variedad de droids que se utilizan en esta época. El TRUCO para poder utilizarlos sin complicarse demasiado, sería usar las mismas , o parecidas, caracteristicas que los droids de 40 años después, teniendo en cuenta que dichas tiradas estarían relacionadas con el nivel técnico.

Ej. un robot médico de «La Amenaza Fantasma» tendrá los mismo dados en medicina que un módelo posterior» durante «La Guerra de Galaxias», lo que sus resultados se verán modiicados por la diferencia tecnológica del momento.



LA VOZ DE SU MASTER

Ayudas para el Director de Juego



La Llamada de Cthulhu

El Doctor Livingstone... supongo

Desde remotos cementerios de elefantes a las antiguas minas del Rey Salomón, muchas son las riquezas ocultas en el misterioso continente africano. Desde Tarzán a King Kong, muchas son las extrañas criaturas que en su corazón se esconden. Desde Indiana Jones a, por qué no, tu próximo PJ, muchos son los aventureros que se sentirán tentados por tan enigmática y exótica parte del mundo, por sus tesoros y por sus leyendas.

Eduard García

Muchos DJ's pueden obviar estos detalles complicados que dificultan algunas escenas, pero para aquellos más detallistas que desean siempre andar un paso por delante que sus jugadores y gustan de quedar como eruditos en cualquier tema, os ofrecemos a en este artículo un listado de las lenguas que se hablan en los países del continente africano. Como complemento de viaje, os ofrecemos un nuevo tipo de PJ, el guía de safari.

Países y sus lenguas

El continente africano de finales del siglo pasado y primera mitad del presente es sinónimo de misterio. En consecuencia, es un escenario ideal para situar aventuras para *La Llamada de Cthulhu*.

De hecho varios módulos oficiales contemplan episodios africanos, ya sea en el antiguo Egipto o en el corazón del Africa negra. El ejemplo por antonomasia sería el épico paseo por Kenia en *Las Máscaras de Nyarlathotep*, donde todo veterano jugador que se precie ha tenido un PJ vertiendo sangre, sudor y lágrimas.

En consecuencia, a un buen número de Guardianes de los Arcanos le sonará esta terrible escena: «Os rodean un buen número de nativos, parece que con intención de dialogar». «Muy bien, soy antropólogo, ¿en qué lengua hablan?». «Ehmm... pues repentinamente os atacan con las lanzas». (Nadie resiste la vergüenza de decir que hablan en «negro», ¿o no?).

Antes de la lista, algunos comentarios. Nos hemos ceñido a la actual geopolítica para que resulte más fácil la localización en el mapa. Debido a esto, en algunos casos figurará más de una lengua europea; esto puede ser debido al cambio de metrópoli tras alguno de los conflictos de este siglo o a que el actual país estuviera controlado por varias potencias europeas. Por último, hemos hecho mención a algunas familias de lenguas (como las sudanesas, bantús o bereberes); sugiero al DJ que si algún PJ antropólogo o guía conoce una de dichas lenguas, se le otorgue cierto porcentaje en reconocer e incluso expresarse mínimamente en las que sean de la misma raiz. Lo mismo para los dialectos criollos derivados de la correspondiente lengua colonial.

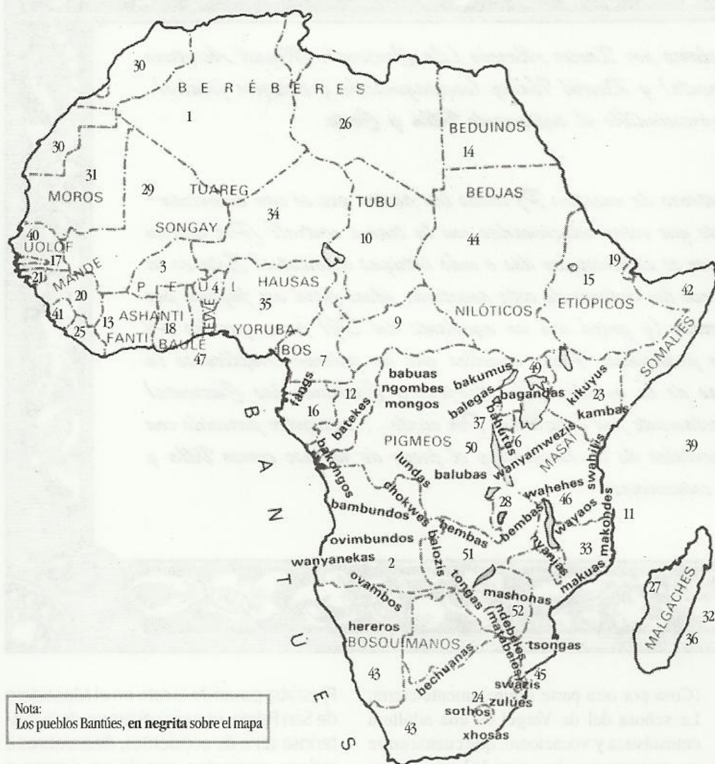
El guía de safari-nueva clase de PJ.

En las clásicas películas ambientadas en el corazón de áfrica siempre hay un personaje clave que permite a los verdaderos protagonistas, provenientes del mundo civilizado, sobrevivir en un medio tan hostil como misterioso. Hombre blanco, de turbio pasado que le ha llevado a abandonar su metrópoli natal (¿quizá un desertor? ¿un agente, en tiempo de guerra?), o bien hijo de colonos, se mueve como pez en el agua en la zona, conoce las costumbres de los nativos y sabe como pocos sobrevivir en la naturaleza más salvaje. Aventurero a sueldo, siempre tiene oidos para una proposición bien remunerada. Ese PNJ que todos querrían ser, tendría las siguientes habilidades profesionales.

Botánica, Camuflaje, Conducir maquinaria, Charlatanería, Descubrir, Discreción, Esquivar, Lengua local 1, Lengua Local 2, Machete, Ocultarse, Rifle, Zoología.



AFRICA
PUEBLOS Y NACIONES



PAÍSES Y SUS LENGUAS

1.-Argelia: Arabe, francés y dialectos bereberes.
2.-Angola: Portugués, bantú, khoisan.
3.-Burkina Fasso: Francés. Dialectos voltaico, mande y poular.
4.-Benin: Francés, fon, gu, yoruba. Voltaico al norte. Dendi al noreste.
5.-Bostwana: Inglés, dialectos bantús. Tswana al sureste.
6.-Burundi: Francés, kirundi, swahili.
7.-Camerún: Alemán, francés, inglés; bantú, semibantú, sudanés.
8.-Cabo Verde: Portugués, dialecto criollo.
9.-República centroafricana: Francés, sango, dialectos sudaneses.
10.-Chad: Francés, árabe, dialectos sudaneses (mayoritariamente el sara).
11.-Islas Comores: Francés y árabe; dialecto bantú, swahili.
12.-República Popular del Congo: Francés, lingala, kikongo.
13.-Costa del Marfil: Francés, kwa, dialectos sudaneses.
14.-Egipto: Arabe; inglés y, en menor medida, francés.
15.-Etiopía: Amharico; tigré, tigrino, galla, sidama, dancalo, somalo; italiano e inglés.
16.-Gabón: Francés; bantú.
17.-Gambia: Inglés; wolof, mandinga, fula.
18.-Ghana: Inglés; dialectos sudaneses (twi, fanti).
19.-Djibouti: Francés y árabe; cuscito.
20.-República de Guinea: Francés; dialectos sudaneses (malinké, sussu, kissi, fulbe).
21.-Guinea Bissau: Portugués; dialecto criollo (derivado del portugués) y lenguas sudanesas.
22.-Guinea ecuatorial: Castellano; por zonas, criollo portugués, fang (al interior), bubi y pidgin.
23.-Kenia: Inglés; swahili, kiyuyu, kamba.
24.-Lesotho: Dialecto bantú (sesotho).
25.-Liberia: Inglés y dialectos sudaneses (mende-tan, mande-fu, kru).
26.-Libia: Arabe y algún dialecto berebere; italiano.
27.-Madagascar: Francés y malagache.
28.-Malawi: Inglés; nyanja, tumbuka, yao.
29.-Mali: Francés; los individuos de origen sudanés, el mande; los de origen árabe, pues eso, el árabe; los bereberes, su dialecto.
30.-Marruecos (y Sahara): Castellano y/o francés; árabe y berebere.
31.-Mauritania: Francés, árabe y dialectos del árabe (hassanya).
32.-Isla Mauricio: Francés criollo; inglés.
33.-Mozambique: Portugués, lenguas bantús.
34.-Níger: Francés; fulbe, djerma, hausa; los tuaregs hablan el tamachek.
35.-Nigeria: Inglés; lenguas sudanesas (hausa, ibo, yoruba).
36.-Isla Reunión: Francés, francés criollo.
37.-Ruanda: Francés, kinya.
38.-Sao Tomé e Príncipe: Portugués y criollo portugués.
39.-Seychelles: inglés, francés, criollo francés.
40.-Senegal: Francés; lenguas sudanesas (wolof).
41.-Sierra leona: Inglés e inglés criollo (krio); lenguas sudanesas (mende, temne, sussu, limba).
42.-Somalia: Somalo; árabe, italiano, inglés.
43.-Suráfrica (y Namibia): Afrikaans e inglés. De entre los colonos blancos, un 40 % hablará inglés y un 60 % afrikaans. Será distinto entre la población negra en contacto con los colonos (aprox. 90 % afrikaans y sólo un 10 % habla inglés). Los nativos hablarán entre sí lenguas bantús (mayoritariamente el xhosa).
44.-Sudán: Arabe; dialectos sudaneses.
45.-Swazilandia: Isuzulu; inglés.
46.-Tanzania: Inglés; swahili (Zanzíbar) y kiswahili (Tanganika).
47.-Togo: Francés y dialectos locales (poular, hausa, gor, bomem).
48.-Túnez: Francés y árabe.
49.-Uganda: Inglés y swahili.
50.-Zaire: Francés; lenguas bantús (kiswahili, kilunga, lingala, kikongo) y sudanesas (al norte).
51.-Zambia: Inglés; bemba, nyanja, tonga.
52.-Zimbawe: Inglés; lenguas bantús (cishona, isi ndebele).



Mapa que muestra la distribución colonial de África

INTRIGAS DE LA VILLA Y CORTE

*Aventura para **Aquelarre** por Xavier Alarcón (La Conjura), Miguel Aceytuno (Cantando las Cuarenta) y Ricard Ibáñez (compaginación y arreglos finales). Para jugarla es imprescindible el suplemento **Villa y Corte**.*

¿Por qué en las aventuras de nuestros Pj todas las pistas que se van encontrando tienen forzosamente que estar relacionadas con la trama central? ¿Por qué no una aventura en la que se entremezclen dos o más intrigas diferentes? Esta es la propuesta que te ofrecen los autores de esta aventura, ideal para ser jugada por un grupo algo numeroso (y quizá con un ayudante del DJ) para que los Pj puedan dividirse sin problemas. Para aquellos que no quieran complicarse la vida, las dos tramas de la aventura (la Conjura y Cantando las Cuarenta) pueden jugarse perfectamente por separado. Por cierto... cualquier parecido con ciertas líneas argumentales de la aventura y el juego de rol por correo Villa y Corte... no es pura coincidencia.

Introducción para el DJ. Villa y Corte, Octubre de 1621. (La Conjura)

¡El Consejero de Estado Gaspar de Guzmán y Pimentel, Conde de Olivares (que aún no Conde-Duque) tiene sobrados motivos para estar furioso! Han llegado hasta sus oídos rumores que afirman que el Rey se está planteando muy seriamente solicitar sus servicios como embajador en algún país remoto, quizá Lituania.Según parece, ha sido el conocido e influyente Juan de Tassis, Conde de Villamediana y Correo Mayor del Reino, el que ha recomendado a Su Majestad que enviara como embajador a un hombre resolutivo, con capacidad de decisión y gran astucia. Cierto es que la descripción del de Tassis sobre Olivares es bastante acertada, pero conocidas son por todos las diferencias entre ambos nobles de la Villa. Diferencias que no han pasado desapercibidas por el populacho, siempre pendiente de sus mayores, y que son la comidilla de reuniones y mentideros. Evidentemente, se tiene por cosa cierta que todo ello no es más que una trama urdida por el Conde de Villamediana contra don Gaspar, con laintención de alejarle de Su Majestad y así tener control absoluto sobre el joven Rey.

Por cierto, la realidad es mucho más que lo aparente. Implicada en toda la intriga está la Vizcondesa de Villarroel, doña Alba de Alcázar, curada ya de su mal de amores (ver *Un cadáver a medianoche* en la pág. 103 de *Villa y Corte*). Dama de la Corte y Camarera de la Reina, ha solicitado a su actual amante, que no es otro que el mismísimo Juan de Tassis, que haga cuanto esté en su mano para alejar de la Corte a Don Gaspar, pues en conversación privada con la Reina doña Isabel ha sabido que ésta no desea más soportar la presencia del de Olivares en la Corte... (Su disgusto es debido a cierto reciente altercado que han tenido el Consejero de Estado y Su Majestad la Reina, altercado del que se puede tener conocimiento en el Mentidero de las Losas de Palacio). No obstante, la Reina no ha formulado orden alguna, limitándose a expresar su descontento, por lo que negará cualquier participación en esta intriga cortesana caso de que amenace con salpicarla. Por su parte, y como quiera que las cosas del Amor son un tanto irracionales, el Conde de Villamediana procurará en lo posible ocultar la responsabilidad de su amante en los hechos que se desencadenarán a continuación.

El Conde de Olivares ni sabe ni le importan todos estos entresijos, preocupado como está en devolverle la estocada a su eterno enemigo el de Villamediana. Piensa, y con razón, que si hace perder prestigio al Correo Mayor el Rey no se atreverá a prescindir de sus servicios como Consejero, y lo retendrá a su lado a pesar de las intrigas del de Tassis. Para ello cuenta con poderosos aliados: Don Gaspar Bonifaz, Caballero de la Orden de Calatrava (oficiosamente, espía Mayor del Reino) y Don Luís de Vergel y Sotomayor, Alguacil Mayor de la Villa. Ambos odian a Tassis, pero por motivos bien diferentes: el primero por envidia, porque ve que el joven conde prospera en favor real e influencia, amenazando con llegar a unos niveles que él nunca soñó jamás. El segundo por venganza, ya que el de Villamediana, buen poeta y mejor satírico, ha manchado para siempre su honor esparciendo por toda la Villa el siguente libelo:

¡Qué galán que entró Vergel
con cintillo de diamantes!
Diamantes que fueron antes
de amantes de su mujer.

(Cosa por otra parte rigurosamente cierta: La señora del de Vergel es una adúltera entusiástica y vocacional, que cuenta entre sus amantes con elementos lo bastante destacados de la corte como para que su marido deba hacer ojos ciegos y oídos sordos, para burla y escarnio de propios y extraños).

Sea como fuere, con tan buenos aliados (el poder público y el poder en la sombra), el conde de Olivares puede empezar a mover los hilos de su venganza. Su plan es muy sencillo. Usará sus contactos entre los cuevachuelistas de Palacio para conseguir los mensajes sobre los objetivos y misiones de los correos. Esa información será entregada a don Gaspar de Bonifaz, el cual mandará a algunos de sus hombres (reforzados con gente mercenaria, si es preciso) para interceptar a los correos y hacerles fracasar en sus misiones. Los Alguaciles de la Villa mantendrán una actitud pasiva ante los hechos. El colapso del servicio de Correos Reales supondrá la parálisis de todo el aparato burocrático de la Corte... y perder momentaneamente sus ojos y sus oídos en el Imperio, por lo que Su Majestad, debidamente aconsejada, puede incluso que se decida a solicitar la dimisión (o destituir directamente) al Correo Mayor...

Introducción para los Pj. (Cantando las Cuarenta)

Si no hubiera sido por su mala suerte, el Sargento no hubiera tenido suerte en absoluto, piensan los Pj dejando caer un puñado de tierra sobre la caja. ¡Qué triste que un veterano de los Tercios, con cien batallas a sus espaldas, haya tenido que morir de esta forma! Asesinado por unos ladronzuelos, por unas míseras monedas, en un asqueroso y oscuro callejón de los barrios de Germanías.

La tarde anterior, cuando alguno de los Pj estaba pasando el rato en el Mentidero de San Felipe, escuchó el rumor de la misteriosa serie de accidentes, descalabros e incluso asesinatos que de un tiempo a esta parte se están dando en la Villa... ¡Y en la mayoría de los casos, las víctimas son ex-soldados, veteranos de cierto renombre, cómo la última víctima, un viejo sargento de los tercios de Flandes, un tal Iñigo Arragastegui... Arragastegui... El Sargento...

Los Pj, (o al menos varios de ellos) han sido en el pasado compañeros de armas del difunto, y aunque últimamente habían perdido el contacto con el viejo soldado, han querido acudir al cementerio donde le van a dar entierro de pobre. Siempre hace frío en los cementerios. Aparte de dos vecinos y del grupo, nadie más ha acompañado al viejo compañero de los Pj. Una breve oración, un poco de tierra. Llueve. Mierda.

1. Algunas (que no todas) de las respuestas (Conjura y Cantando las Cuarenta). (Sólo para el DJ)

No, no es cierto que cuatro ladronzuelos jugaran la última partida con el viejo sargento. Puede que su nariz fuera quizás demasiado roja (debido a los tintos de Toledo a los que era tan aficionado), y puede que su cotona estuviera (aparte de un poco sucia) demasiado rellena a la altura de la barriga. Pero un ladronzuelo callejero no elije a un ex-soldado, posiblemente armado, ciertamente aguerrido y a buen seguro de bolsa escasa... en especial si puede conseguir una víctima mejor. Sí, el buen sargendo ha sido asesinado... Porque sabía demasiado: En la casa de juegos Flux no es oro todo lo que reluce... también brilla el acero. De cara a los clientes, se trafica con ocio, pero en la

trastienda se vende muerte. Una secta demoníaca, llamada La Cofradía Infernal, que adora entre otros a los Demonios Frimost y Guland, necesita sangre viva para adular a sus Amos, y el dueño de la casa de juegos es un buen comerciante: Detecta demanda y cubre la oferta. La epidemia de desapariciones de niños que azota la Villa, que en ocasiones no respeta ni al barrio Libre, quizá tenga algo que ver con esto. Respecto a las otras muertes y descalabros de veteranos soldados... en su mayoría se tratan de Correos secretos, y de hombres que trabajaban para Juan de Tassis (que gusta de reclutar a los suyos entre los más valientes soldados). La Conjura del de Olivares empieza a dar sus frutos.

2. Don Cojuelo, Don Cleofás... y alguien más. (Cantando las Cuarenta)

Los otros dos asistentes al entierro parecen sentir realmente la muerte del viejo. Nada de extrañar, también los Pj le tenían aprecio. Se presentan como Don Cleofás y Cojulelo. Si los Pj actuan (por una vez) con normalidad, con el respecto y el tacto que se merece un amigo de cuerpo presente, lograrán su hospitalidad, su colaboración y quizá hasta su amistad. Por lo demás, son dos tipos absolutamente normales:

Don Cleofás es un escribiente grueso y tranquilo, que suda constantemente incluso en el frío invierno de Madrid. Como cuevachuelista (funcionario de la administración imperial), vive en la casa de Cojuelo, que por Regalía de Aposento ha de cederle habitación sin cobrarle nada. Todo hay que decirlo, Cleofás es un tipo tímido, de esos a los que no les gusta ni destacar ni molestar, por lo que adopta siempre un aire humilde y amable, a veces casi obsequioso.

Cojuelo es harina de otro costal. *-¿Que por qué me llaman Cojuelo? Prefiero no hablar de eso, ¿sabes? Lo cierto es que le faltan los tendones de la pierna derecha, probablemente desjarretados de una mala cuchillada-*. A pesar de eso, no es tipo que dé pie a que le busquen las cosquillas. Más ancho que alto, parece muy capaz de cuidar de sí mismo. Es el dueño de la casa donde vivían el Sargento y Don Cleofás, pues redondea sus rentas con el alquiler de varias habitaciones de su caserón a forasteros de paso. Lo de la Regalía le fastidia bastante (como a todo Madrid)... pero lo cierto es que le ha cogido cierto cariño a Cleofás. Y cómo dice resignadamente, mejor buena persona educada conocida que impresentable por conocer, ¿no?

Por su parte, el Sargento y Cojuelo, fundidos del mismo molde, se entendían perfectamente. Y Cleofás era como el hermano pequeño de la pareja, siempre educado y siempre amable. Tanto casero como inquilino sienten realmente la muerte de su compañero de alojamiento, y si llegan a sospechar que el Sargento pudo ser asesinado ayudarán a los Pj en la medida de sus posibilidades... eso sí, sin llegar a poner su vida verdaderamente en peligro, (que no están los tiempos para jugarse el pellejo por cosas tontas).

Se despide el duelo. La vida sigue. Si alguno de los Pj pasa una tirada de Otear levantará la vista del suelo, para ver una Tapada que se aleja, entre los cipreses del cementerio. Quiere andar con paso recogido, pero no hace falta mucho mundo para reconocer el bamboleo de las andorras. Caso de pasar la tirada de Otear por la mitad o menos, el Pj hasta podrá vislumbrar un mechón de pelo rubio que escapa de su tocado negro. Quizá los del grupo piensen que incluso ellas vienen a llorar a sus muertos...

Pero si a alguno se le ocurre comentar lo de la mujer a Don Cleofás o Don Cojuelo, éste último les dirá que debe tratarse de la Tomasa, una antigua dama de medio manto, ya lejos de sus mejores años, que se gana la vida animando a jugar a los blancos que tienen la mala idea de entrar en el Madracho Flux. Garito que, mira que casualidad, también visitaba el bueno del Sargento. Que el mundo es un pañuelo, Don Cleofás. Ya lo puede usted decir, Don Cojuelo. Ya lo puede usted decir.

3. Aquellos que se meten dónde no son llamados... (La Conjura)

Si el grupo decide investigar sobre los otros «accidentes», agresiones y asesinatos, deberá recorrer mentideros (el de las Losas de Palacio y el de San Felipe son los más adecuados), cuarteles y bodegas frecuentadas por la soldadesca, con la sonrisa en los labios, la oreja atenta y la bolsa bien dispuesta. En otras palabras, efectuando tiradas de Elocuencia, Escuchar o incluso Soborno. Así podrán averiguar que han sido cuatro hasta ahora, los veteranos descalabrados en menos de una semana:

-Ricardo Guerrero y del Oso, apaleado en la calle, se dice que por los criados de un caballero cuya dama el ex-soldado rondaba.

-Benito Bastos de Viveiro, desaparecido hace unos días tras haber sido visto tomando unas copas en la taberna de Lepre. Hay quien dice que el cadáver que ha aparecido flotando en el Manzanares, con la cara desfigurada a golpes, es el suyo...

-José Montaña García, gravemente herido en un duelo por un desconocido que lo provocó sin razón.

-Iñaki Arragastegui (el sargento), asesinado por unos ladrones que le robaron la bolsa...

Los Pj pueden averiguar algo más: Tanto Benito Bastos como José Montaña eran Correos Reales... y se rumorea que los otros dos también estaban relacionados, más o menos, con el cuerpo dirigido por el Conde de Villamediana... (Nota al DJ: Falso. Ricardo Guerrero ha sido apaleado, efectivamente, por los criados de Diego Alonso de Galeote, ya que estaba importunando en demasía a su amada Ingrid von Gamper, una suiza de bastante buen ver... Respecto al sargento, tampoco tiene nada que ver con la conjura del de Olivares, como pronto se verá).
Ricardo Guerrero se encuentra guardando cama y lamentando su mala fortuna en su casa del barrio de la Malicia, atendido por su fiel criado Fermín. Baldado de cuerpo y de orgullo, no está precisamente de humor para asistir a interrogatorios acerca de sus descalabros amorosos, así que es bastante posible que envíe a los Pj simplemente al cuerno. Respecto a José Montaña se encuentra en el cuartel de los Dragones de Pavía, del que es Alférez, rodeado de un regimiento (literal) de italianos desconfiados y con muy malas pulgas. (Y es que todo el mundo sabe que los de Pavía se consideran mutuamente una gran familia...). Por último, los alguaciles no darán ninguna información acerca de Benito Bastos, y el cadáver encontrado en el Manzanares ha sido enterrado en fosa de pobre en el cementerio de los excomulgados (si los Pj se empeñan en desenterrarlo una tirada de Medicina o de Primeros Auxilios puede determinar que fue estrangulado con un cordón bastante fino, suponiendo que la Ronda les dé tiempo de realizar tanta pesquisa).

Investigar tanto a José Montaña como a Benito Bastos hará que dos personajes se interesen por los Pj: Uno es un mercenario y asesino a sueldo, y se llama Pablo Arias Dávila. El otro es un capitán de los Correos, y se llama Don Diego Guzmán Reales de Ulloa...

4. Los últimos días de un soldado viejo (Cantando las Cuarenta)

Si los Pj se han comportado con la corrección que las circunstancias exigen, Cleofás y Cojuelo no tendrán inconveniente en hablarles sobre los últimos meses del sargento. Gracias a unos ahorrillos conseguidos en sus tiempos del Tercio, alguna chapucilla espantando galanes por cuenta de maridos poco aguerridos y unas costumbres sencillas, se las arreglaba bastante bién. Sus únicos vicios conocidos eran dos, a saber: El vino (en particular, los tintos de Toledo), y las cartas (concretamente, el Siete y llevar, antepasado directo de nuestro «siete y medio» actual).

Lo que don Cleofás y don Cojuelo ignoran es que el Sargento tenía un tercer vicio: las mujeres (en particular, la Tomasa... ¡que el mundo, pues eso, es un pañuelo!) . El buen soldado satisfacía sus vicios básicamente en la muy conocida casa de juegos Flux. Aparte de en esta institución (de rancio abolengo en el barrio de Germanía), en su sencilla morada del barrio del Aposento, y en el camino que las unía (recto de ida y serpenteante de vuelta) era inútil buscarlo en otros lugares de la ciudad. ¡Que ya había viajado bastante de joven, como él decía!

La habitación del sargento (caso que los Pj quieran verla) es austera, limpia y ordenada... como corresponde al alojamiento de un hombre de armas con más honor que monedas en la bolsa. Una silla, un camastro, un arcón... es poco lo que necesita un soldado para vivir. Un registro (tirada de Buscar o de Otear/2) descubrirá, en el fondo del arcón, un cartucho de cobre, que contiene la hoja de servicios del sargento, y un legajo escrito de su puño y letra. Es una lista de nombres... Ni Don Cojuelo ni Don Cleofás podrán reconocer a ninguno de ellos, pero se ofrecerán a preguntar por el barrio, si los Pj lo desean.

La única arma presente en la habitación es una vieja carabina de caza, colgada de la pared. Quizá ello haga pensar a alguno de los Pj, y pregunte dónde están las otras armas del viejo soldado. En efecto, Cojuelo confirmará que el Sargento poseía dos pistolas de rueda, una Mata amigos y una Daga de Guardamano... Llevaba encima todo ese «arsenal» el día que lo eliminaron. (Ante lo cual, quizá a los Pj empiece a subírsele la mosca tras la oreja... ¿Para qué ir completamente armado a tomar unos vinos?)

Si los Pj se interesan por cómo y donde se encontró el cadáver, don Cleofás les dirá timidamente que él fue el que se tropezó con él. El cuevachuelista volvía tarde a casa, retenido en las Dependencias de la Administración por unos despachos urgentes. Era poco después del atardecer, demasiado tarde para que las buenas gentes anden por la calle, pero demasiado pronto para que las gentes de mal vivir salgan de sus madrigueras. Por ello la calle estaba desierta... a excepción del cuerpo inerte del pobre Sargento: *-Iba de vuelta a casa, señores, y encontré al pobre hombre tirado en el suelo, en un charco de sangre. Aún respiraba, pero había perdido el habla. ¡Qué horror!-*.

El tímido escribiente seguirá divagando sobre el horror de la sangre, etc, etc. (No parece demasiado acostumbrado a estos negocios). Si se le insiste y se le anima a continuar (quizá tirada de Elocuencia), revelará un dato más: *-No sé si es muy importante, y no quisiera levantar falso testimonio ante vuesas mercedes. Pero justo en la calle de antes crucé con cuatro hombres. No me pude fijar en más, que iban embozados. Sólo en la empuñadura de la espada de uno de ellos, que rozaba con la mano. Y que llevaba grabado un sol, o un círculo de oro-*.

Don Cleofás corrió a buscar la ayuda de un médico, vecino del barrio. Si los Pj lo desean, pueden también hablar con él: El Licenciado don Leandro Vidrieras es un fornido y grave anciano de barba blanca, corta y bien cuidada. No tendrá ningún problema en contestar a las preguntas del grupo, en especial si van acompañados de Don Cojuelo o Don Cleofás: A pesar de que vivía muy cerca de dónde se encontró el cuerpo, el sargento estaba lejos de toda ayuda humana cuando llegó. Por cierto, desde la casa del físico no se oyeron ni los gritos ni el ruido de armas propios de una pelea callejera.

Una tirada de Psicología revelará que el galeno duda, no sabe si decir algo. Si los Pj consiguen convencerle de su buena fe (interpretación, tirada de Elocuencia) o le comentan sus sospechas acerca de la extraña muerte de su amigo, le animarán a que les haga partícipes de sus propias conclusiones: *-... Y perdonarán vuesas mercedes que me confiese ante ustedes, que un peso en el alma y las canas son juntos malos compañeros de viaje. Algo, algo me ronda en las mientes. He sido médico en esta Villa y Corte durante cuarenta años, y he visto, ¡Señor, he visto! Pero en este crimen había algo con lo que no había topado hasta ahora. Las heridas. En el combate por una bolsa hay muchas heridas leves, pocas graves y solo una mortal. Y el amigo de vuesas mercedes, Dios me perdone, tenía solo una herida. Por la espalda. Una cuchillada trapera... y mortal-*.

Esto debería bastar para despertar razonables sospechas en cualquier despierto Pj que tenga razonable conocimiento de

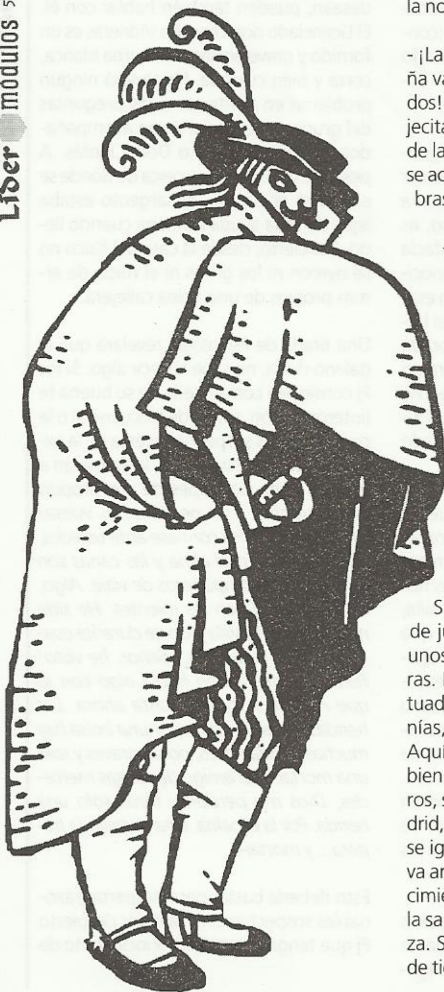
los bajos fondos: Ningún ladrón de bolsas actua así. Solo matan cuando es absolutamente necesario. Los que liquidaron al sargento no eran salteadores. Eran asesinos.

Si los Pj preguntan en el cuartel de los Alguaciles se encontrarán con escasa colaboración (ninguna, de hecho, si han estado haciendo preguntas sobre correos muertos, desaparecidos o descalabrados): El informe de la Ronda es el de crimen producido por robo... ¡Y se acabó!

5. El cebo (La Conjura)

Al poco, dos nuevos rumores recorren los mentideros, bodegas y berreaderos de la Villa: dos jóvenes Correos, que tenían que partir rumbo a Cádiz con despachos urgentes relativos al traslado de los cargamentos de la Flota de la Plata, que están a punto de llegar... han sido encontrados en las afueras de Toledo, degollados y sin los citados despachos. Ante ello, parece ser que un grupo secreto de Correos está investigando los atentados que están sufriendo los suyos... ¡y la descripción de este grupo coincide con la de los Pj que más se destacaron preguntando por ahí!

Paralelamente, aquellos Pj que saquen un crítico en Otear podrán darse cuenta que son seguidos. Por profesionales muy, pero que muy discretos. Se trata de los mejores hombres del de Villamediana: Don Andrés de Vilaplana, Don José Manuel Ybarra y el ya citado Don Diego Guzmán. Todo ello no es más que una vuelta de tuerca más al juego de intrigas palaciegas en el que los Pj se han metido sin estar invitados: ha sido el propio Diego Guzmán el que ha hecho correr este nuevo rumor, para que los enemigos de los Correos se fijen en los Pj y les tomen como blanco de futuros ataques. Así logrará dos cosas: primero distraer su atención de objetivos más importantes... y segundo quizá tenderles una celada, coger prisioneros y puede que averiguar su identidad. El plan pronto empezará a dar sus frutos. Cuando alguno de los Pj se separe del grupo por cualquier motivo, será atacado por tres hombres. Dos son simples valentones, cortagargantas del montón. el tercero es un peligroso asesino a sueldo, llamado Pedro Arias Dávila, que puede darle al Pj un serio disgusto. por suerte, los planes del mercenario son capturarle vivo, para poder interrogarle a placer en algún lugar discreto. eso, y la providencial llegada de tres misteriosos gentilhombres (los Correos) salvarán la vida al Pj. Pedro Arias desaparecerá de la manera más espectacular posible (saltando por los tejados, arrojándose al cauce del Manzanares, saltando a bordo de un carruaje que cruce la calle a todo galope...) para frustración de los salvadores del Pj, que también se esfumarán sin dar explicaciones. caso de que alguno de los valentones sea capturado vivo... no sabe nada. Simplemente fue contratado por ese misterioso caballero para lo que tenía que ser un «trabajo fácil». ¿Dónde? En el Mesón de la Torrecilla Vieja... una mugrienta taberna bastante frecuentada por «lo mejor» del hampa madrileña...



6. La Casa de Juegos «Flux» (Cantando las Cuarenta)

- La casa de juegos cierra oficialmente a eso de las once de la noche. Sin embargo, mantienen un fuego encendido toda la noche.

- ¡La Santa Compaña! ¡La Santa Compaña vaga por la corte, por nuestros pecados! ¡La Santa Compaña! ... Dice una viejecita gallega. (Se refiere a los miembros de la Cofradía Infernal que, embozados, se acercan a casa de juegos entre las sombras de ciertas noches.

- La Casa está embrujada. Se oyen gemidos, y lamentos lejanos en las noches oscuras. Cierto. Los gritos de las víctimas, aún ahogados por las espesas paredes.

- No sé por que la gente considera tan mala persona al caballero ese, de la espada con el oro marcado. Si, ese Luís Vélez, el responsable del garito. Pues yo alguna vez lo he visto con niños... ¿No dice nuestro Señor que esto acerca al reino de los cielos?

Si los Pj deciden visitar el madracho de juegos por la mañana... es que son unos tontos. El garito duerme a esas horas. Flux es un caserón destartalado, situado en el centro del barrio de Germanías, rodeado de laberínticas callejas. Aquí, la animación no comienza hasta bien entrada la tarde. Coches, pordioseros, soldados, escribientes... el todo Madrid, el pobre y el rico, el noble y el villano se igualan ante la mesa de juego. Nadie va armado, ni los empleados del establecimiento. Las armas se guardan fuera de la sala, junto con la honradez y vergüenza. Si alguien del grupo dedica un poco de tiempo a pasear por entre las mesas y jugar unas monedas tendrá derecho a una tirada de Otear con un bonus del 25%: Hay cinco personas en el local que han sido las primeras en entrar... y que ni juegan ni beben. Tres de ellos tienen su oficio escrito en la piel de la cara: chirlos, viejas cuchilladas, algún que otro sinuoso «Dios os guarde...» esos brutos no pueden ser otra cosa que los matones encargados de mantener el orden en el establecimiento.

Las otras dos personas son un poco más curiosas. Uno es un gentilhombre de unos cuarenta años, no tan voluminoso como sus compañeros pero de aspecto nervudo. Los Pj pueden deducir con facilidad que es el jefe del monipondio: Su nombre es Luís Vélez, y su actividad se limita (aparentemente) a cruzar un par de palabras (a veces, una simple mirada de advertencia) con los Negros de las mesas, dar alguna que otra orden o indicación a los gigantones... y, de vez en cuando, pasar por una pequeña puertecilla del fondo a otra sala, quizá su despacho o similar, donde permanece un rato, antes de volver a salir.

La quinta persona es una Enganchadora, Apuntadora y Contadora. Incluso en la sala medio oscura le es imposible hacerse pasar por una pollita, a pesar de las toneladas de afeites que la sepultan. Pero a base de simpatía y algún arrumaco de vez en cuando va haciendo soltar los cordones de las bolsas. No es otra que Doña Tomasa, la tapada que acudió desde segunda fila al entierro del camarada de los Pj. Ya no está para su oficio de cortesana, y sobrevive como puede, dando algo de animación a los clientes del garito. Si los Pj se fijaron en ella en el cementerio podrán reconocerla, en caso contrario deberán pasar una tirada de Menoria para ver algo familiar en su porte, pelo y andares... Todos en el garito la conocen, y la mujer no tendrá inconveniente en atender a cualquiera de los Pj. Toda sonrisas, ya que al fin y al cabo es su trabajo. Pero si le preguntan por el Sargento, su cara se mudará. Una tirada de Psicología (o, simplemente, pensar un poco) hará ver a los Pj que no es normal que una putita se preocupe tanto por un cliente muerto. Si la presionan, se cerrará en banda y procurará escabullirse. Si se ponen especialmente pesados... acudirán Vélez y sus chicos a poner paz... si es necesario sacando a patadas a esos pesados del local.

Claro que puede que los Pj se comporten como caballeros (para variar). Tomasa, en principio, desconfiará de ellos, pero si consiguen convencerla que solo desean saber quién mató a su amigo, (Elocuencia o una buena interpretación) no tendrá empacho en confesar que ella también lo apreciaba. Mirando nerviosamente a su alrededor, les dirá que ese no es buen sitio para hablar. Cuando cierre el local, ya de anochecida, ella irá a casa de don Cleofás. Allí podrán hablar con tranquilidad...

Si los Pj desean interrogar a alguno de los clientes habituales del garito, deberán pasar una tirada de Suerte fácil (+25%) por cada jugador al que deseen interrogar. Caso de que la fallen (o que se les ocurra interrogar a algún negro), su curiosidad malsana llegará a oídos de Vélez. Una tirada de Psicología hará que, al cruzar la mirada con él, el Pj se dé cuenta de ello.

Todo el mundo conocía al Sargento... pero nadie se había fijado en demasía en él hasta el momento de su muerte. Hombre discreto y tranquilo, no se metía con nadie, se deslizaba como una sombra de mesa en mesa, sin buscar mas aparente sociedad que la de los naipes y los dados. Eso sí, su última tarde fue espectacular. Justo antes de que abandonara el garito por última vez, el Sargento se plantó en medio de la sala, completamente armado. Nadie supo de dónde había salido, pero estaba mortalmente pálido. Fue su voz, recitando un poema, lo que hizo que sus compañeros de juego dejaran de considerarlo invisible:

Tres dentro del fuego
que no da calor.
Seis son los aceros
que no provocan dolor.

Nueve por el vino
que no embriaga al corazón.
¡Señala, libro sin palabras
quién mata a tu señor!

Los jugadores sólo recordarán fragmentos del poema (que fue considerado la feliz ocurrencia de un borracho). Los Pj tendrán que interrogar a un mínimo de tres personas para conseguir una versión razonablemente completa... con el consiguiente peligro de que sean descubiertos. En tal caso, bueno, a Vélez no le gustan los tipos que meten las narices en sus negocios (¡o si no, que se lo digan al Sargento!) Hará correr la voz entre los barateros que infestan la sala que los Pj han jugado de estocada, y que llevan una pequeña fortuna en su bolsa. Además, les advertirá que son peligrosos... Quizás fuera mejor recoger sus bolsas del suelo,tras degollar sus cuellos...

Los Barateros no perderán el tiempo, y montarán una emboscada a los Pj a un par de calles de distancia de la casa de juego. Su táctica es tan sencilla como efectiva: La mitad aparecerán corriendo por delante, la mitad por detrás. Pero aunque doblan el número de Pj, no son demasiado bravos. Ante una resistencia decidida, cuando la mitad hayan muerto o se vean heridos, huirán despavoridos.

7. El Rey de Oros (Cantando las Cuarenta)

Sólo para el DJ: La respuesta al acertijo es sencilla... para todo aquél que se moleste en pensar en ello y caiga en la cuenta que a la baraja de cartas se la llama popularmente Libro de las Cuarenta hojas: Tres de Bastos dentro del fuego..., Seis de espadas (los aceros...), Nueve de copas (por el vino) y Doce...de Oros. Rey de Oros. Es el apodo por el que se conoce en los ambientes de Germanía a Luís Vélez, al parecer debido a la habilidad con las cartas que demostró en sus años mozos. Está orgulloso de su mote, y por ello lleva en la cazoleta de su ropera (que los Pj no habrán podido ver porque no se llevban armas dentro del garito) un ducado de oro, al que siempre da brillo... El «sol de oro» que viera el bueno de Don Cleofás.

El viejo Sargento había encontrado una nueva causa por la que luchar. Unas extrañas desapariciones de niños, demasiado numerosas para ser obra de la casua

lidad o del accidente. Pistas, rumores e indicios apuntaban hacia el garito de Flux. Una noche, el Sargento pudo deslizarse más allá de la sala. Llegó hasta la sala de los ritos demoníacos. Oyó los gemidos y lamentos de los niños que, encerrados en diminutas mazmorras, esperaban su sacrificio en el próximo Aquelarre. Y se estremeció, pues al fin había entendido. De repente, se sintió observado. Y girándose, vio como Luis Vélez y sus hombres se acercaban a él. Salió corriendo y alcanzó la puerta que daba al garito. Sabía que en público no se atreverían a hacerle nada. Pero también que no podía pedir ayuda a la chusma de jugadores, tanto blancos como negros, que le rodeaban. Y que en la calle podía encontrarse la muerte. Sin embargo, quiso delatar de algún modo a el que podía ser su asesino. No podía denunciarlo abiertamente. Los parroquianos hubieran callado como tumbas. Pero sí que podía soltar una chanza, lo bastante compleja para que no la entendieran, lo bastante pegadiza como para que la recordaran. Luego ganó la calle, intentando llegar hasta su casa, avisar a Cojuelo y Cleofás. Sus enemigos no le dejaron, evidentemente. Con todo, su último pensamiento fue de orgullo: ¡Cuatro contra un viejo! ¡Y ocultos entre las sombras, atacando por la espalda! Ellos tenían más miedo que él...

8. En la boca del lobo... (La Conjura)

Puede que varios o todos los Pj quieran visitar el Mesón de la Torrecilla Vieja, en busca del misterioso espadachín que lanzó gente pagada contra uno de ellos. Si hacen algunas averiguaciones previas (o si conocen por su historia personal los «barrios calientes» de Madrid) sabrán que el Mesón es propiedad de un antiguo ladrón, Mateo de Pablos, que ya arregló cuentas con la ley. Con todo, su establecimiento suele ser el lugar de cita habitual de lo más florido del hama madrileña. Un buen lugar para contratar asesinos, ladrones o simples valentones, para comprar o vender objetos robados o simplemente para llegar a acuerdos sobre negocios poco o nada lícitos. ¡Pocos son los Alguaciles de la Ronda con suficientes redaños para asomar la nariz por ahí! Cualquier Pj que entre en el local y no sea Bandolero, Soldado, Mercenario o Ladrón, y no pase una tirada de Disfrazarse provocará que se haga de inmediato el silencio, despertando el recelo de los siempre desconfiados hampones. Las chanzas y provocaciones de los matones presentes no tardarán mucho en llegar, y los Pj deberán demostrar que son tipos duros si no quieren ser apaleados, robados (y quizá algo peor) por los gentiles parroquianos del Mesón.

Una vez más, los Pj deberán hacer gala de sus habilidades para hacer hablar a las gentes, desde soltar la lengua a los ociosos (Elocuencia) hasta pagar unas monedas por la información (Soborno), enredar a alguna de las Tusonas que por ahí se pasean (Seducción) o, incluso, arrastrar a alguno afuera del local, parar «dialogar» con tranquilidad (Tortura). Podrán averiguar así que el individuo por el que preguntan podría ser Pedro Arias Dávila, un asesino y mercenario sin escrúpulos, que últimamente está contratando bastantes valentones. Parece ser que está bien respaldado, pues aseguran que en estos «trabajos» no hay el menor problema en lo que respecta a la autoridad...

Desgraciadamente, los Pj no podrán descubrir su paradero, por mucho que lo busquen. Eso sí, si no son discretos es bastante posible que el tal Arias Dávila se entere que un grupo de tipos duros ha estado preguntando por él...



9. Precipitando los acontecimientos. (Cantando las Cuarenta y La Conjura)

Los Pj tienen una cita con Tomasa en casa de don Cleofás... pero la vieja cortesana no aparece. Los Pj no tienen por qué saber que ha sido retenida por los hombres de Vélez, que se han dado cuenta de que hablaba demasiado con los Pj. Por otra parte, Cleofás y Cojuelo quizá sepan qué es lo que les tenía que decir la vieja andorra: la lista de nombres que encontraron en la habitación del sargento corresponde a ¡niños! Niños perdidos durante los últimos diez meses en la Villa. Si la investigación de los Pj ha ido por los cauces correctos y suman dos y dos, relacionarán los rumores acerca de la casa Flux con esta información... y se darán cuenta de qué investigaba el sargento, y por qué lo mataron. Lo que el grupo no puede saber todavía es por qué quiere Vélez a los críos... pero quizá puedan averiguarlo haciendo una segunda visita, ya de anochecida, a la casa de juegos. Además, habrá que averiguar qué le ha pasado a Tomasa.

Claro que, a lo mejor el Diablo tiene otros planes. Porque justo en el momento en el que los Pj se dispongan a salir, la puerta de la casa será aporreada por un puño de hierro, mientras alguien grita: ¡Abrid en nombre del Rey! Cuando los Pj abran la puerta se encontrarán con media docena de Corchetes y un Alguacil de la Ronda, que ordenarán al grupo que se rinda sin ofrecer resistencia, y que los acompañe hasta la Casa y Cárcel, ya que pesa una acusación sobre ellos. Si los Pj preguntan que qué tipo de acusación, se les contestará que ya se lo dirá el juez. La Ronda es auténtica: se trata de otra maniobra de Pedro Arias, que ha averiguado el domicilio de los Pj y, gracias a la complicidad del Alguacil Mayor Luís de Vergel, ha conseguido la colaboración de las Justicias. Su plan es sencillo: a medio camino de la Cárcel él y sus hombres interceptarán al grupo, Dávila mostrará un papel firmado por el Alguacil Mayor según el cual tiene derecho a hacerse cargo de los prisioneros y se llevará al grupo a un lugar discreto, donde torturarlos y asesinarlos con tranquilidad. Evidentemente, las cosas no tienen por qué salirle bien: En primer lugar, todo Pj de origen hidalgo o superior tiene derecho a llevar su arma, esté detenido o no... Tampoco es tan fácil que los Pj se avengan a acompañar a la Ronda por las buenas, en especial si han averiguado que Dávila y los suyos no tienen problemas con la Ronda... Acompañar a la Ronda (aunque sea armados, hasta que se resuelva el asunto) y ante la llegada de Dávila y los suyos convencer a los Corchetes y su Alguacil (tirada de Elocuencia, Mando o una buena interpretación) de lo irregular del asunto puede ser una buena manera de conseguir aliados suplementarios. Por último, no hay que olvidar a Diego Guzmán y sus dos compañeros, que atacarán a Dávila y sus sicarios, rescatando a los Pj. Esta vez, Pedro Arias Dávila será capturado con vida, delatando el nombre de quien le paga: Don Gaspar de Bonifaz, que a su vez cuenta con la complicidad y apoyo de Luís de Vergel... Diego Guzmán pedirá excusas a los Pj, pero se negará a darles explicaciones: Les prometerá por su honor, eso sí, que se lo contará todo cuando ate un par de cabos que están sueltos. También les dirá que han hecho un gran servicio a la Corona, por el que serán recompensados...

10. ¡Salvad a los niños! (Cantando las Cuarenta)

Cercana la medianoche, grupos de sombras se mueven en la oscuridad de las calles, rumbo al ahora silencioso caserón de la casa Flux: Son la Cofradía Infernal, que van a celebrar su fiesta. En el sótano, Juan y Pedro han terminado de atar a un poste a media docena de llorosos crios, mientras Vélez y Alonso se disponen a recibir a los invitados en la sala Principal. Si los Pj se han emboscado en las cercanías de Flux, verán como grupos de dos a tres personas se acercan a la puerta, llaman cuidadosamente y esperan unos segundos. Entonces, se abre un pequeño ventanuco y se produce un intercambio de palabras. Después, se abre la puerta y, como verdaderas Sombras (es decir, criaturas infernales), los embozados son tragados por el caserón. Hace falta situarse MUY cerca de la puerta (Esconderse o Discreción) para poder escuchar la contraseña: Thamur. Si alguno de los Pj pasa una tirada de Conocimiento mágico o de Leyendas reconocerá dicha palabra cómo uno de los nombres de Frimost, el demonio de la Destrucción. Sabrá entonces qué tipo de fiesta se prepara en las entrañas del caserón... y para qué quiere Vélez a los niños. ¡Pues en los Aquelarres a Frimost han de ser quemadas vivas seis víctimas!

Los Pj han de hacer algo... y hacerlo rápido, si quieren impedir el asesinato de los niños y quizá la aparición de un Demonio Mayor en plena Villa y Corte: Quizá emboscar a un par de los embozados y «pedirles las capas amablemente» para entrar en el caserón... o quizá llamar a la Ronda. Pero los Alguaciles no acudirán. No es ilegal celebrar reuniones nocturnas en la Villa... y en cuanto a lo de las capas, bueno, pues hace bastanten frío en Madrid. De hecho, la Ronda sabe que pasa algo. No son tontos. Pero saben también que bajo las capas se esconden algunos de los mas nobles apellidos de la Corte... y no quieren problemas. Sospechan que quieren «jugar» lejos de la plebe, con los alicientes de la nocturnidad y el disfraz, y como no hacen daño a nadie... (y, sobre todo, no quieren que se lo hagan a ellos), les dejan en paz. (Si a eso añadimos que quizá los Pj, a estas alturas, no sean personas gratas para la Ronda, quizá los Pj tendrían que desechar esta opción).



Pero como ya se ha dicho, los Pj tendrán que hacer algo, y pronto... ¡Porque Tomasa está en este momento prendiendo fuego al edificio!

11. El Señor del Fuego (Cantando las Cuarenta)

La vieja cortesana oculta siempre un fino estilete entre sus ropas. Con él ha conseguido cortar las ligaduras con las que la han atado los sicarios de Vélez. No obstante, sabe que no logrará alcanzar la salida, y que aunque lo hiciera el dueño del Madracho no la dejaría seguir con vida mucho tiempo. Pero ahora sabe por qué murió el Sargento, y está dispuesta a dar a esos adoradores del Señor del Fuego un poco de su propia medicina. Oculta en un rincón, Tomasa espera a que a Medianoche se inicie el Aquelarre para prender fuego a la casa. espera que la confusión que se desatará le permita salvar a los seis niños, que lloran atados al poste. No le importa perder la vida.

Por desgracia, los adoradores, reunidos en el sótano, drogados por los bebedizos y extasiados pos la ceremonia, no se empiezan a dar cuenta de que el humo es más espeso de lo que debiera hasta pasada media hora larga de la ceremonia. Para entonces ya es demasiado tarde: al poco se derrumba el techo de paja sobre el primer piso, y Flux se convierte en una trampa de fuego, cuya única salida posible es un corredor en llamas. En la confusión, Tomasa consigue llegar hasta los niños y soltarlos... pero la puerta está bloqueada por Vélez y sus muchachos.

Afuera, los vecinos comienzan a formar un cordón con cubos de agua para evitar que el fuego se extienda entre las callejas, pero evidentemente nadie se atreve a entrar dentro.

Los Pj pueden fuera del edificio cuando estalle el incendio... o dentro, junto con una veintena de adoradores de Frimost enloquecidos por el fuego. Si (cómo es tradición) están en cualquier otra parte, más despistados que un hippie en la OTAN, don Cleofás acudirá, sudoroso, a darles novedades del incendio. Eso sí, cuando lleguen a la casa esta será ya una enorme pira ardiente, y harán falta muchos redaños para meterse dentro.

La casa es un infierno llameante. Unos tipos sudorosos, envueltos en capas, corren desesperados e histéricos, sin atreverse a salir. Los gritos parecen venir del sótano. La entrada a los sótanos está en la sala de juegos, tras la misteriosa puerta que el Rey de Oros cruzaba de vez en cuando. Es estrecha, y está semibloqueada por una viga ardiendo. (Agilidad x 3 para cruzarla sin quemarse).

En el sótano, unas celdas minúsculas, de madera, donde se encerraba a los niños, drogados y amordazados, en espera de los aquelarres. Al fondo, un altar impío, claramente demoníaco. Tras él, una mujer proteje, estilete en mano, a un puñado de niños contra cuatro espadachines. Evidentemente se trata de Tomasa, el rey de oros y sus matones. Al llegar los Pj Vélez girará su cara, mirando de hito en hito a los Pj. No hacen falta tiradas de Psicología para darse cuenta de que nada le importa ya: Mejor una hoguera en su propia madriguera que no la de la Inquisición... en especial si puede llevarse a sus enemigos con él al Infierno. Así que cargará contra el grupo, ayudado por los suyos, que le seguirán ciegamente hasta el final. El calor sube, y la casa se está convirtiendo en un horno. El humo atenaza las gargantas, haciendo cada vez más difícil respirar. Los Pj no solamente tienen que ganar el combate... sino ganarlo rápido: Dentro de una decena de asaltos (2 minutos), el ambiente empezará a ser irrespirable, y tanto Pj como Pnj deberán empezar a tirar Resitencia x 3 por asalto, perdiendo 2 puntos si no pasan la tirada...

Desenlaces y Recompensas: (Cantando las Cuarenta y La Conjura)
Lo maten los Pj o no, Luís Vélez no saldrá de la casa en llamas. Quizá, si el grupo no tiene la seguridad de que haya muerto, sea divertido encontrárselo más adelante, un siniestro y misterioso espadachín embozado, con el rostro desfigurado por horribles quemaduras y una cuenta pendiente con los Pj...

Cumpliendo su palabra, a los pocos días Don Diego de Guzmán de los Reales de Ulloa se presentará ante los Pj, con un par de botellas de Valdeiglesias, una bolsa bien repleta (por las molestias) y algunas explicaciones: hablará de la Conjura de Gaspar de Bonifaz y Luís de Vergel, y de la posible complicidad del Conde de Olivares contra el de Villamediana... Por cierto, aún hay que enviar esos despachos a Cádiz. En ellos se avisa a las comitivas de transporte del tesoro de las Indias de variar la ruta habitual y de doblar la escolta, pues se teme que el convoy sea atacado por un audaz y peligroso bandido llamado Scarletti. Quizá a los Pj les gustaría hacerse cargo de esa misión... teniendo en cuenta que es posible que el de Olivares intente aún algún golpe de mano para desprestigiar a los Correos...

Sea como fuere, los Pj ganarán 45 P. Ap si resuelven sin excesiva ayuda el misterio policíaco de *Cantando las Cuarenta*, y 30 si sobreviven a las intrigas de *La Conjura*. Como siempre, una buena interpretación o mejores ideas se premiarán con hasta 15 P. Ap. más. Y por hoy, ya está bien. Quizá otro día contemos la historia de Tomasa, Don Cleofás, dos de los niños y el tesoro de Cojuelo.Nos vemos.

... Si las cosas parecen demasiado sencillas, no lo son:
Esta aventura ha sido redactada de tal modo que las dos tramas de acción que hay en ella puedan ser jugadas de manera independiente, si el DJ no quiere complicarse la vida. Si por el contrario eres de esos que hacen de la máxima más difícil todavía su divisa de guerra, nada te impide de mezclar aún más ambas historias. Algunas indicaciones:

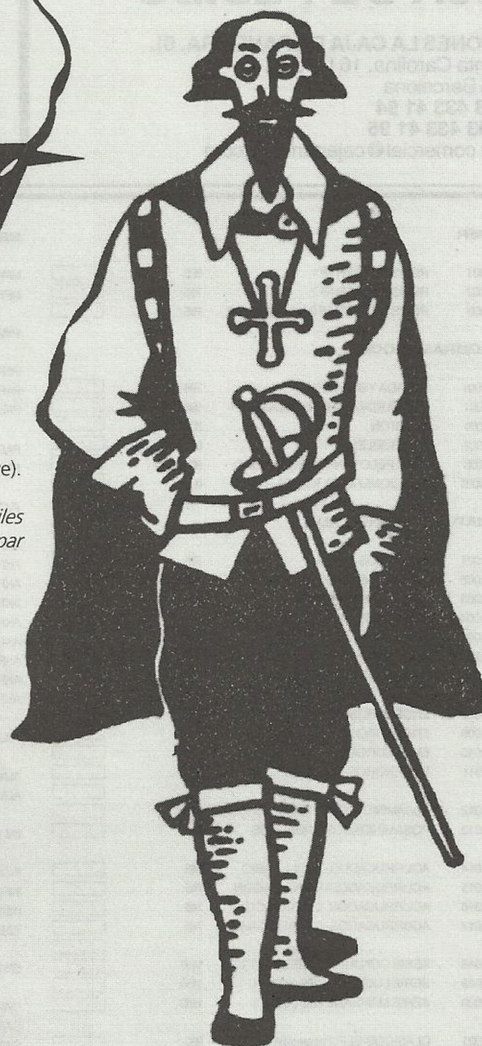
- Don Cleofás: Desde su trabajo como cuevachuelista de la Corte puede oir rumores acerca de los ataques a los Correos, ayudar a descubrir parte de la conjura e incluso identificar al traidor que pasa información secreta a Olivares y los suyos.

- Cuando Pablo Arias Dávila empiece a interesarse por los Pj, puede que oiga hablar de su interés por la Casa Flux. Quizá le interese colaborar con Luís Vélez en la eliminación del grupo...

- Por otra parte, Diego Guzmán es un nombre de honor, y admitirá que se ha portado un tanto deshonestamente con los Pj, utilizándolos como cebos. Vamos «que les debe una» ¿Quizá los Correos ayudarán al grupo a la hora de entrar a saco en el Madracho de Juego?.

PNJ´s





Pablo Arias Dávila
FUE 12 Alt: 1'65 m. Peso: 50 kg.
AGI 15 RR: 70% IRR: 30%
HAB 20 Apariencia: 14 (Normal)
RES 16
PER 17
COM 5
CUL 10
Armas:
Ropera 85% (1D8+1D6+1)
Daga de Guardamano 75% (1D6+1D6+2)
Pistola 65% (1D8+1D6+1)
Armadura:
Ropas de Cuero (Prot. 3)
Competencias:
Discreción 95%, Esquivar 60%, Torturar 75%

Tomasa
FUE 7 Alt: 1'70 m. Peso: 70 kg.
AGI 12 RR: 70% IRR: 30%
HAB 12 Apariencia: 16 (Normal)
RES 10
PER 17
COM 18
CUL 10
Armas:
Estilete 25/90% (1D3/Mortal)
Pelea 95% (1D3)
Armadura:
Carece
Competencias:
Cantar 20% (Desafina un poquito). Maquillaje (Disfrazarse) 90%, Psicología 50%, Seducción 70% (De jovencita, tenía 90, pero pasan los años).
Nota: *La vieja cortesana no es lo que era... pero quien tuvo, retuvo, y suple lo que le ha quitado la edad con lo que le da la experiencia. Abrigaba la esperanza de casar (cazar) al buen sargento, el único hombre honrado de su entorno, y el astuto viejo se dejaba querer para sacarle información y favores. En una lucha "limpia" Tomasa va de 25% con su estilete. Pero cuando realmente desea hacer daño a alguien, le abraza y lleva su mano a la ingle... para rebanar la arteria femoral de un solo golpe. Esta herida es mortal de necesidad en 10 turnos, a no ser que alguien saque un crítico en Medicina o Primeros Auxilios. Una tirada exitosa solo atrasa en dos turnos el desangrado de la víctima.*



Pedro, Juan y Alonso
FUE 20 Alt. 1'80 m Peso 90 kg.
AGI 10 RR: 10% IRR: 90%
HAB 12 Apariencia: 7 (Feos)
RES 20
PER 8
COM 5
CUL 5
Armas:
Garrote 90% (2D6)
Cuchillo 60% (1D6)
Armadura:
Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias:
Juego 90%, Pelea 70%, Robar 20% (es que se les ve). Tortura 50%
Nota: *Si el DJ considera que son demasiado débiles para enfrentarse al grupo, puede reforzarlos con un par de barateros.*

Cofradía Infernal
FUE 6 Alt: 1'60 m Peso: 75 kg.
AGI 15 RR: 05% IRR: 95%
HAB 10 Apariencia: 14 (Normales)
RES 10
PER 13
COM 7
CUL 12
Armas:
Espadín con diamantes engarzados: 25% (1D6-1)
Armadura:
Ropa acolchada de seda y terciopelo (Prot. 2)
Competencias:
Conocimeinto Mágico 40%, Elocuencia 80%, Etiqueta 90%, Soborno 75%, Pelea 10%
Nota: *En el incendio sus competencias pasan a ser las siguientes: Chillar 90%, Desesperarse y correr dándose de cabezazos 90%.*

Correos del Rey
FUE 15 Alt: 1'78 m. Peso: 70 kg.
AGI 20 RR: 80% IRR: 20%
HAB 20 Apariencia: 17 (Normal)
RES 18
PER 20
COM 10
CUL 15
Armas:
Ropera Mata amigos 90% (1D8+1D6+1)
Pistola de silla 75% (1D10+1D6)
Pelea 75% (1D4+1D3)
Armadura:
Ropas de Cuero (Prot. 3)
Competencias:
Cabalgar 80%, Otear 65%, Etiqueta 50%, Esconderse 75%, Psicología 75%
Nota: *Don Diego Guzmán, Don Andrés de Villaplana y Don Jose Manuel Ybarra... La élite del cuerpo de Correos. El DJ deberá usarlos con prudencia, y evitar caer en la tentación de usar a este "super trio" parta solucionarles todos los problemas a los Pj. Al fin y al cabo, estos chicos van a la suya.*

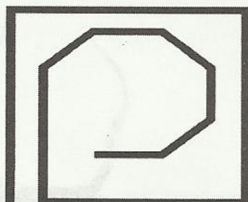
Valentones a sueldo
FUE 14 Alt: 1'75 m. Peso: 80 kg.
AGI 12 RR: 50% IRR: 50%
HAB 12 Apariencia: 11 (Mediocre)
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5
Armas:
Ropera 60 % (1D8+1)
Pelea 35 % (1D3)
Trabuco 45 % (2D4+2)

Barateros
FUE 14 Alt: 1'70 m Peso: 70 kg.
AGI 12 RR: 40% IRR: 60%
HAB 12 Apariencia: 12 (Normalitos)
RES 14
PER 10
COM 7
CUL 8
Armas:
Espada ropera 40% (1D8+1)
Daga 40% (2D3)
Armadura:
Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias:
Correr 60%, Esquivar 45%, Esoncerse 60%, Pelea 30%

Luís Vélez, El Rey de Oros
FUE 15 Alt: 1'75 m. Peso: 70 kg.
AGI 13 RR: 25% IRR: 75%
HAB 15 Apariencia: 15 (Mediocre)
RES 12
PER 14
COM 16
CUL 12
Armas:
Ropera 80 % (1D8+1D41)
Daga de guardamano 40% (2D4+2)
Pistola de silla 40% (1D10 + 1D4)
Armadura:
Ropa de cuero (prot. 3)
Competencias:
Elocuencia 60%, Disfrazarse 40%, Falsificar 40%, Juego (cartas y dados) 95%, Con. Mágico 10%, MAndo 45%, Psicología 60%.

HOJA DE PEDIDO

EDICIONES LA CAJA DE PANDORA, SL
C/ Santa Carolina, 16 LOCAL 3
08025 Barcelona
Tel. 93 433 41 94
Fax. 93 433 41 95
Email: comercial@cajapandora.com



NOVIEMBRE 1999

ESTABLECIMIENTO:__________________
Fecha:__________________
Persona Contacto:__________________

LIDER

LID001	REVISTA LÍDER Nº 1	695	
LID002	REVISTA LIDER Nº 2	795	
LID003	REVISTA LIDER Nº 3 **¡¡noviembre!!**	795	

YGGDRASIL JOCS

ESP001	ESPADA Y BRUJERIA	795	
TAK001	TAKE YOUR DAUGHTER TO THE SLAUGTHER	995	
PEL001	PELOTÓN	500	
PEL002	NO PROBLEMO	600	
PEL003	PACK PELOTON+NO PROBLEMO	900	
CAN001	CANCIONERO IRLANDÉS	995	

CRIATURAS DE LEYENDA

CRL001	7 PECADOS- GULA	675	
CRL002	7 PECADOS- AVARICIA	675	
CRL003	7 PECADOS- PEREZA	675	
CRL004	7 PECADOS- ENVIDIA	675	
CRL005	7 PECADOS- IRA	675	
CRL006	7 PECADOS- LUJURIA	845	
CRL007	7 PECADOS- SOBERBIA	675	
CRL008	ENGENDROS- PLASTAS	725	
CRL009	ENGENDROS-ESPELUZNADOS	725	
CRL010	ENGENDROS-BI_PERRO	675	
CRL011	ENGENDROS-MIRONES	675	
CRL012	POSAMINIDADOS-ADIVINO JOROBADO	845	
CRL013	POSAMINIDADOS-DIABLILLOS	795	
CRL014	ACURRUCADOS- TROLL SABIO	745	
CRL015	ACURRUCADOS- OGRO CAGÓN	745	
CRL016	ACURRUCADOS- ORCO LOCO	745	
CRL017	ACURRUCADOS- GLOBLÍN TAHÚR	745	
CRL018	SERIE CONJURADORES (3 FIG.)	1150	
CRL019	SERIE LUCHADORES (3 FIG.)	1150	
CRL020	SERIE MARRANETES (3 FIG.)	1150	
CRL021	CLASICOS-ELFO **¡¡nueva!!**	900	
CRL020	CLASICOS-ENANO **¡¡nueva!!**	900	
CRL021	CHULI **¡¡nueva!!**	900	
CRL022	**HALFLING ¡¡nueva!!**	900	

JOC INTERNACIONAL

STAR WARS

STW001	STAR WARS	2995	
STW002	CACERIA HUMANA EN TOTOINE	1550	
STW003	COMANDO SHANTIPOLE	1550	
STW004	EQUIPO DE CAMPAÑA Pantalla	2075	
STW005	GUIA 1: UNA NUEVA ESPERANZA	2500	
STW006	ESTRELLA RENDIDA	1550	
STW007	BATALLA POR EL SOL DORADO	1550	
STW008	GUIA DEL IMPERIO	2995	
STW009	ESPACIO PARALELO	1550	
STW010	LA GUÍA DE LA ALIANZA REBELDE	2995	
STW011	LA CAMPAÑA DEL GUARDIAN OSCURO	2995	
STW012	EL YERMO DE KATHOL GO II	2300	
STW013	LA BRECHA DE KATHOL GO II	2300	
STW014	EL ULTIMO JUEGO GO IV	2300	

RUNEQUEST

RNQ001	RUNEQUEST BÁSICO	1995	
RNQ002	EL SEÑOR DE LAS RUNAS (PANTALLA)	1550	
RNQ003	RUNEQUEST AVANZADO	2850	
RNQ004	DIOSES DE GLORANTHA	3100	
RNQ005	APPLE LANE	1995	
RNQ006	GLORANTHA- EL MUNDO	2950	
RNQ007	GENERTELA- LA ENCRUCIJADA	2950	
RNQ008	EL ABISMO DE LA GARGANTA	2700	
RNQ009	SECRETOS ANTIGUOS DE GLORANTHA	3100	
RNQ010	EL LIBRO DE LOS TROLLS	3500	
RNQ011	EL PORTAL DE KARSHIT	2700	
RNQ012	HIJAS DE LA NOCHE	3500	
RNQ013	ELDARAD	3500	
RNQ014	TIERRA DE NINJAS	3500	
RNQ015	RUNEQUEST BÁSICO (Caja)	3700	

STORMBRINGER

STR002	CANTO INFERNAL	2850	
STR003	DEMONIOS Y MAGIA	2850	
STR004	EL OCTOGONO DEL CAOS	2850	
STR005	EL LOBO BLANCO	1995	
STR006	HECHICEROS DE PANG TANG	3500	

NEPHILIM

NPH001	NEPHILIM	3500	
NPH002	SELENIM	3500	

PARANOIA

PAR001	PARANOIA	2995	
PAR002	PARANOIA AGUDA	2850	
PAR003	SECTOR DOA	2850	
PAR004	EL ORDENADOR SIEMPRE DISPARA	2850	
PAR005	EL CANTAR DE LAS CUBAS	1500	

AQUELARRE

AKR001	AQUELARRE	2200	
AKR002	LILITH	1995	
AKR003	RERUM DEMONI	2950	
AKR004	DANZA MACABRA	2200	
AKR005	RINASCITA	2850	
AKR006	DRACS (Dragones)	2575	
AKR007	RINCÓN	2575	
AKR008	VILLA Y CORTE	2650	
AKR009	AQUELARRE (Catalán)	2200	

ALMOGÁVERS

ALM001	ALMOGÁVERS	2300	
ALM001	TIRANT LO BLANC	1995	

IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS

INS001	IN NOMINE SATANIS	2995	
INS002	MORS ÚLTIMA RATIO	2700	
INS003	PANTALLA IN NOMINE SATANIS	1700	
INS004	ESCRIPTARIUM VERITAS	3500	

STAR WARS (CCG) (Inglés)

SWC001	STAR WARS (exp. 12 mazos, 60 c)	20400	
SWC002	STAR WARS (exp. 36 sobres, 15 c)	19440	
SWC003	CLOUD CITY SW (exp. 60 sobres, 9 c.)	27000	
SWC004	FIRST ANTHOLOGY SW	5750	
SWC005	TWO PLAYERS GAME SW	4495	
SWC006	JABBA´S PALACE(exp.60s.,9c)	27000	

MITOS

MIT001	MITOS(exp.10 mazos, 60c+1)	15000	
MIT002	MISKATONIC MITOS(exp. 36s, 13c)	14400	
MIT003	DESPERTAR DE CTHULHU(exp.36s.13c)	14400	
MIT004	NECRONOMICON (exp. 36 s, 13 c)	14400	

STAR TRECK

STT001	STAR TRECK (exp. 12 mazos, 60	20400	
STT002	ALTERNATE UNIVERSE ST(exp.36s,15c.)	19440	

JUEGOS TEMÁTICOS

CIV001	CIVILIZACIÓN (BOLSA)	4160	
DIP001	DIPLOMACIA	5200	

PUZZLES

PZZ001	CAMINO CERRADO, 500 p. 36x49	1850	
PZZ002	BILBO Y SMAUG, 500p.36x49	1850	
PZZ003	EOWYN Y EL REY BRUJO, 500p.36x49	1850	
PZZ004	REUNIÓN INESPERADA, 1000p. 44x68	2775	
PZZ005	ESPEJO DE GALADRIEL, 1000p. 44x68	2775	
PZZ006	MAPA DE LA TIERRA MEDIA, 1500p.60x90	3.700	

DADOS

DAD001	TUBO MINI-PERLA 7 (E30)	500	
DAD002	TUBO MINI-BRILLANTE 7 (E30)	640	
DAD003	TUBO OPACOS (E24) 7	700	
DAD004	TUBO GEMA (E24) 7	700	
DAD005	TUBO PERLA (E24) 7	700	
DAD006	TUBO MARMOL (E24) 7	800	
DAD007	TUBO REFLEJO DORADO (E24) 7	875	

PORTES PAGADOS 24H.
A PARTIR DE 15.000 Ptas.
4.000 - 7.499 Ptas.
SUPLEMENTO 500 PTAS.
7.500 - 14.999 Ptas.
SUPLEMENTO 300 PTAS.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (ROL)

LOR301	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	2995	
LOR302	WOSES DEL BOSQUE OSCURO	1350	
LOR303	ASESINOS DE DOL-AMROTH	1350	
LOR304	MAPA DE LA TIERRA MEDIA	800	
LOR305	LAS PUERTAS DE MORDOR	1350	
LOR306	LAS RUINAS DE LOS DUNLENDINOS	1350	
LOR307	LOS PIRATAS DE PELARGIR	1350	
LOR308	LORIEN	2950	
LOR309	LOS JINETES DE ROHAN	2950	
LOR310	EL BOSQUE NEGRO	2995	
LOR311	LOS LADRONES DE THARBAD	1500	
LOR312	BREE	1500	
LOR313	LOS FORAJIDOS DEL BOSQUE NEGRO	1800	
LOR315	LAS BOCAS DEL ENTAGUAS	1500	
LOR316	ERECH	1500	
LOR317	EL REINO DE ARTHEDAIM	2200	
LOR318	LA PUERTA DE LOS TRASGOS	1800	
LOR319	DAGORLAD	1800	
LOR320	CARDOLAN	2850	
LOR321	ENTS DE FANGORN	2200	
LOR322	PERSONAJES DE LLA TIERRA MEDIA	1995	
LOR324	CRIATURAS DE LA TIERRA MEDIA	1995	
LOR326	SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA II	2575	
LOR327	SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA III	2575	
LOR328	MINAS TIRITH	2995	
LOR329	PUERTOS DE GONDOR	1995	
LOR330	GONDOR LOS SEÑORES DEL MAR	1995	
LOR331	ATLAS NORESTE TIERRA MEDIA	2995	
LOR332	TESOROS DE LA TIERRA MEDIA	2995	
LOR333	SUPLEMENTO DE REGLAS S.A.	2300	
LOR335	EL IMPERIO DEL REY BRUJO	3500	
LOR336	MONTE GUNDABAD	2850	
LOR337	EL MAGO OSCURO DE RHUDAUR	2500	
LOR338	FANTASMA DE LA MARCA DEL NORTE	1500	
LOR339	LA BUSQUEDA DE LA PALANTIR	2995	
LOR340	LA COMARCA	3500	
LOR341	GORGOROTH	3500	
LOR342	ISENGARD Y LAS MONTAÑAS BLANCAS	3500	
LOR344	LA LUCHA ENTRE PARIENTES	3500	
LOR391	EL SENYOR DEL ANELLS (catalán)	2995	

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS BÁSICO

SAB001	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS BÁSICO	1995	
SAB002	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS B. (CAJA)	3700	
SAB003	MÁS NEGRO QUE LAS TINIEBLAS	2300	
SAB004	MÁS ALLA DE LAS FRIAS Y BRUMOSAS	2375	
SAB005	EL SENYOR DELS ANELLS B. (catalán)	1995	

ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS
TRAS LA PISTA DE LOS SACERDOTES DESAPARECIDOS

Aventura pensada para 3-6 jugadores de niveles 1-4 para un total de 10 niveles. Se recomienda que la fuerza del grupo recaiga en los guerreros. Magos y clérigos van a estar seriamente imposibilitados de lanzar hechizos ya que la aventura transcurre en un área de magia salvaje.

Autor

Formas de entrar en la historia

Si visitan algún templo del bien, al ver el aspecto de aventureros se lo comentaran. Si no, pueden encontrar un anuncio en la Gran plaza u oírlo como rumor de taberna.

```
El templo de Tyr necesita aventureros leales para una misión de reconocimiento en las tierras de Falerar. Aspirantes preséntense lo antes posible en el templo.
```

Historia para el DM:

A los personajes se les encomendará la misión de viajar hasta la abadía de Yorkeston, templo consagrado a Tyr, para investigar la misteriosa desaparición de todos sus sacerdotes.

Lo que en realidad ocurrió, fue la aparición repentina de una zona de magia salvaje que acabó con la vida de todos los sacerdotes, a excepción de uno. Éste perdió la fe en su dios y escapó a los bosques cercanos, viviendo como un salvaje desde entonces. Los guardias y sirvientes de la abadía también escaparon a ciudades próximas, pero prefieren no contar su relato, por lo que practicamente nadie se ha enterado del suceso.

Visita al templo

Os encaminàis en dirección al templo de Tyr. Éste se encuentra junto a un edifico destinado a impartir justicia, regido por los sacerdotes de tyr en ayuda de los sacerdotes de ayudados por los sacerdotes de Eldath, cuyo templo alcanzáis a ver dada su proximitud.

Una pericia de Religión permite saber que Eldath es el dios del equilibrio y la paz.
En la entrada del templo se encuentran dos guardias ataviados con túnicas y medallones con una balanza grabada, el símbolo del dios de la justicia y la lealtad. Cuando vais a entrar os detienen y os invitan a que os identifiquéis. Después os preguntan por vuestros motivos de visita.

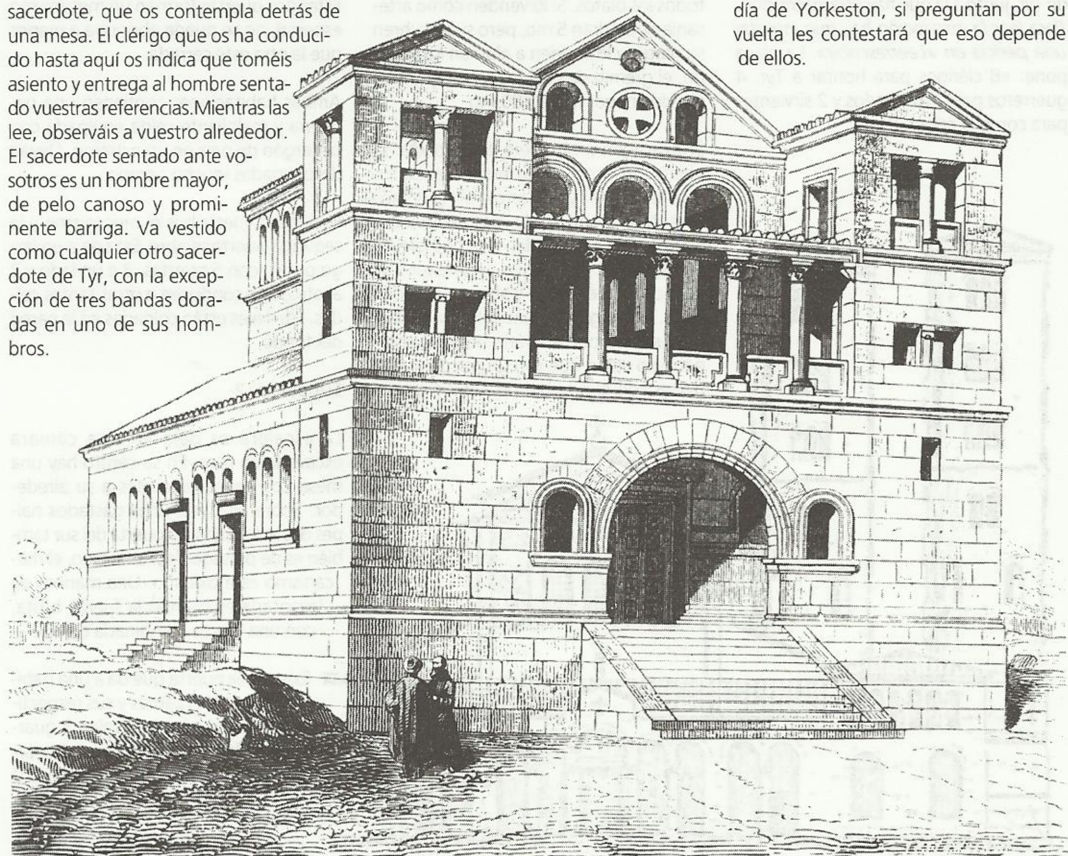
Los guardias se retiran dejándoos pasar, no sin antes indicaros que debéis preguntar por el obispo Led. Sin oposición penetráis en la grandiosidad de la casa de Tyr en Mhirtheron. La puerta principal da acceso a un recibidor, antesala del gran salón de Tyr. El suelo es de mármol blanco. Sobre él, dibujado con mármol negro, se puede ver, enmarcado en un círculo, el símbolo de Tyr, la balanza que significa la justicia. A ambos lados hay sendos altares de mármol blanco, tras los cuales, enclaustrados en hornacinas, dos estatuas de Tyr, idénticas, contemplan la estancia. Numerosos cuadros cuelgan de las paredes con imágenes alegóricas a la justicia, el deber y la lealtad. Un resplandor mágico ilumina la estancia.

Varios adeptos están arrodillados delante de los altares con sus cabezas agachadas, orando.

Un sacerdote, vestido con la túnica y el colgante del dios de la justicia, avanza silenciosamente hasta vuestra altura. En un susurro, os pregunta lo que deseáis. Deberán comunicar su pretensión de ver al Obispo Led y el motivo de la entrevista. Entonces el sacerdote responderá que no pueden aceptar a cualquiera, sino solo a los leales y justos, momento que aprovecharán para entregar las referencias que lleven. Con ellas, podrán entrevistarse con el obispo.

Con la entrega de vuestras referencias, el sacerdote cambia de opinión y os comunica que le sigáis. Os conduce, a través de una puerta disimulada en la pared, por numerosos y estrechos pasillos de construcción laberíntica. Se para delante de una tosca puerta de madera y, respetuosamente llama. «Adelante», se escucha desde el interior. El sacerdote abre la puerta procurando hacer el menor ruido posible y os indica que entréis.

Siguiendo la indicación del sacerdote penetráis en una pequeña y austera habitación, impropia del rango que ostenta el sacerdote, que os contempla detrás de una mesa. El clérigo que os ha conducido hasta aquí os indica que toméis asiento y entrega al hombre sentado vuestras referencias.Mientras las lee, observáis a vuestro alrededor. El sacerdote sentado ante vosotros es un hombre mayor, de pelo canoso y prominente barriga. Va vestido como cualquier otro sacerdote de Tyr, con la excepción de tres bandas doradas en uno de sus hombros.



El único mobiliario de la habitación, aparte de la mesa y las sillas es una pequeña cama con dosel y una palangana de aseo. La contraventana está cerrada y una antorcha colgada de la pared ilumina la estancia. Lo más extraño de la habitación es el único objeto que hay sobre la mesa. En un soporte de metal descansa un rubí de color rojo intenso tallado de extraña forma.

Una tirada de Talla de gemas permitirá saber que esa talla es propia de las gemas a las que se quieren dotar de poderes mágicos.

Cuando termina de leer vuestras referencias, las deja sobre la mesa y hace un gesto al sacerdote. Éste sale dejándoos a solas con el obispo. Momento en el que aprovecháis para presentaros.

- Según vuestras referencias, sois el tipo de aventureros que necesitamos, sin embargo, antes de seguir es justo que os advierta que este rubí es mágico. Posee el poder de estallar ante la más mínima de vuestras mentiras así que meditad vuestras palabras. Hace una semana que no tenemos noticias de nuestros hermanos de la abadía de Yorkeston. Hemos intentado contactar mágicamente con ellos pero nos ha sido imposible. Vuestra misión -si aceptáis-, será viajar hasta allí e investigar qué ha sucedido, volviendo con la mayor cantidad posible de información.

Pausa esperando la respuesta del grupo, aunque es obvio que será afirmativa. En caso de que pregunten por la recompensa, el obispo responderá que será la justa, según sus méritos. No les quedará otro remedio que fiarse del buen juicio del sacerdote del dios de la justicia.

El sacerdote extrae unos frascos de debajo de la mesa y os los entrega *-uno para cada personaje. Son pociones de curación normales (2d4+2 PG recuperados)-* «Tomad, aquí tenéis nuestra ayuda para la misión. ¿Estáis listos para partir?.

Caso de que no lo estén, el obispo les convocará para el día siguiente, al amanecer, con el fin de que tengan tiempo de prepararse correctamente.

El obispo Led, chasquea los dedos y el sacerdote que os trajo hasta aquí entra en la habitación. El obispo le susurra algo al oído y el sacerdote os indica que le sigáis. - *Buena suerte, volved pronto y que la justicia dirija todos vuestros actos*- os dice antes de partir.
No comenta nada sobre el viaje, ellos se encargarán de transportarles hasta allí, aunque luego deberán volver por su propio pie.
Seguís al sacerdote a través del laberintos de pasillos hasta una salida trasera que da a una pequeña y solitaria plaza. «Traed aquí vuestros caballos y equipo» os dice vuestro guía.
Dan la vuelta al edificio, los cogen y vuelven.
Cuando volvéis os dais cuenta que el sacerdote ha dibujado unas extrañas marcas en el suelo con tiza azul. Os pide que os coloquéis delante de ellas y comienza a recitar un salmo.
El hechizo es *Abrir puerta en Gland de Viajeros*, que, como su nombre indica, permite abrir temporalmente una puerta que lleve hasta otro sitio de Gland.

Cuando el sacerdote acaba, una pared negra crece ante vosotros. El sacerdote os indica que debéis cruzarla.Si preguntan el sacerdote les informará que ese es el camino más rápido para llegar a la abadía de Yorkeston, si preguntan por su vuelta les contestará que eso depende de ellos.



Los alrededores

El hechizo los transporta hasta las tierras de Falerar, a quinientos metros de la abadía, en el camino que atraviesa el bosque y conduce a ella. Más adelante veis como este termina en un amplio claro donde hay un gran edificio de piedra. Consta de una planta baja, una primera planta y dos torres de dos plantas cada una. Se trata de la abadía, obviamente.

Justo antes de entrar en el claro, dos cosas os llaman la atención. La primera es un cartel con una runa dibujada. La segunda es un pequeño surco que cruza el camino y parece rodear el claro.La runa indica una zona de magia salvaje, y el surco es donde comienza -es como si el claro estuviera cubierta por una semiesfera-. Aunque no la identifiquen, se puede dibujar. Al entrar en ella no sienten nada, a menos que llevaran algún conjuro activado, el cual terminaría en el momento.

La abadía

En la planta baja y superiores no necesitarán luz, a menos que entren de noche. En los subsuelos 1 y 2, las paredes disponen de antorchas que pueden encender.

Primer piso

La amplia entrada da paso a un gran recibidor. El suelo es de piedra y las paredes están cubiertas de cortinajes con el símbolo de la balanza bordado en ellas. La única salida de la habitación pare ser una puerta, tallada también con el símbolo de Tyr, junto a la que hay una inscripción. *Para leer la inscripción hay que intentar una pericia en «Leer/escribir»*. La placa pone: «8 clérigos para honrar a Tyr. 4 guerreros para protegerlos y 2 sirvientes para complacerlos.»



*Estos números, aparte de indicar la gente que habita la abadía, son la combinación de más abajo.*Si buscan alguna otra salida hallarán la entrada de un pasillo tras una cortina. La doble puerta da acceso a una alargada estancia dedicada al culto de Tyr. En la pared del fondo, hay una estatua representando una gran balanza, delante de ella un altar y, a lo largo de la habitación, numerosos bancos de madera. Al lado del altar veis una muy detallada estatua de un sacerdote de Tyr con los brazos levantados en posición de lanzar un conjuro. En la base de la estatua de la balanza, por la parte de atrás hay un mecanismo que abre una portezuela dentro de la cual hay un cofre. Este contiene: *El libro sagrado de Tyr*, preciado códice cuyas letras se han bordado en oro, de gran valor (130 mo) y más valioso aún para los sacerdotes de Tyr. La estatua del sacerdote es uno de los sacerdotes que se quedó petrificado por los efectos de la magia salvaje. Ya no se puede hacer nada por él.

Llegáis al refectorio de la abadía. Una larga mesa de madera ocupa el centro de la habitación, rodeada por ocho sillas. Aquí comían los sacerdotes. Una de las puertas conduce a la cocina de la abadía. Veis lo que suele haber en una cocina, una mesa, un horno, estanterías. Pero, además, en una pared hay dos jergones de paja. Otra puerta de acceso al exterior de la abadía. La puerta está abierta. Ahí es donde dormían los dos sirvientes. Uno es más grande que el otro. En el grande hay una cajita con 15mo y un salero de plata. En la pequeña un saquito con 8 me. El salero es mágico. nunca se le acaba la sal y ésta da un gusto exquisito a todos los platos. Si lo venden como artesanía obtendrán 5 mo, pero si descubren su magia y lo venden a alguien interesado, el gremio de cocineros por ejemplo, pueden pagar hasta 280 mo.

Si investigan verán fuera de la abadía un objeto brillante. Es un medallón de los sacerdotes de Tyr. Lo arrojó allí el octavo sacerdote cuando huía. Hay una habitación, anexa a la abadía, que cumple las funciones de cuadra. En su interior veis los bloques de pienso y abrevaderos con agua. Si lo registran, encontrarán un fardo cubierto por una tela negra. Destapándolo verán que son un par de estandartes con el nombre de «357 Compañía del águila» y una pata de águila bordada. Aquí podrán dejar sus caballos mientras exploran la abadía, si no, el sacerdote huido puede robarlos o alguna bestia del bosque matarlos.

Subsuelo 1

La escalera os deja en una amplia habitación vacía excavada en la roca. Dos puertas y un marco son las únicas salidas. Aquí hay un cubo gelatinoso -con un sacerdote dentro- que no atacará inmediatamente. O bien les atacará en la habitación 2, o en el pasillo o mientras descubren el mecanismo de la sala 3, siempre pillándolos por sorpresa.

El cubo apareció de repente al lanzar un conjuro y paralizó y deglutió al sacerdote. Lleva dentro, además del sacerdote medio disuelto (con su medallón en el mismo estado), 1d10 mo y una poción de curación.

La puerta que da a la habitación 3 no es como las demás. A su lado tiene un pulsador que accionándolo la eleva. Al abrirla, un olor a podredumbre golpea vuestra narices. Habéis llegado a lo que era la despensa del castillo. Ahora es el hogar de mohos y gusanos. Antes había un poderoso hechizo que impedía la putrefacción de la comida. Al aparecer una zona de magia salvaje el hechizo desapareció y todo se ha corrompido rápidamente.

La otra puerta da acceso a una pequeña habitación cuadrada en cuya pared de la derecha hay otra puerta de similares características.

Estas dos puertas forman un mecanismo especial, no se puede abrir una a menos que la otra esté cerrada.

Ambas habitaciones contienen una pequeña y maloliente celda equipada con un jergón de paja en un extremo. Llevan desocupadas mucho tiempo.

Finalmente descubrís el mecanismo y la segunda puerta se abre. Esta da a un largo pasillo con 5 puertas, 3 a un lado y 2 al otro, que conducen a otras tantas celdas. Las llaves están colgadas en la pared del fondo.

Subsuelo 2

La escalera os deja en una cámara excavada en roca. En su centro hay una mesa con varios taburetes a su alrededor. Sobre ella, veis unos gastados naipes desordenados. La puerta del sur también es de pulsador, sin embargo, el mecanismo está oxidado. Una manera de levantarla es usando la fuerza bruta, con una fuerza combinada de 40.

Existe una puerta que da a una habitación con tres camas y sus respectivos armarios. Aquí dormían 3 guardias. Debido a su marcha precipitada han dejado algo de equipo: 20 mc y 1 daga.

Cruzando otra puerta que da a un dormitorio, más amplio que el anterior, sin embargo, solo está ocupado por una cama, aunque está mas amueblado. Aparte del armario, apoyada en una pared hay una pequeña mesa con una silla de madera. Es la habitación del capitán de la compañía. Aquí encontrarán 10 mo y una anillo *mágico (-1 CA).*

La siguiente puerta da a otra habitación, pero esta completamente vacía. Aparentemente los moradores no la usaban.

El pasillo desemboca en una habitación vacía. En la pared de la izquierda, veis una hilera de pequeños agujeros a una altura de un metro del suelo aproximadamente. En la pared opuesta veis lo que parece un mecanismo.El mecanismo consta de 3 ruedas metidas en la pared. A su alrededor están escritos los números del 1 al 10. Cada rueda lleva una muesca indicando el número al que señala.

*Si mueven las tres ruedas hasta los números de la combinación (842) se abre la puerta secreta. Si no, se dispara la trampa**.Sobre cada rueda hay tallada una runa. La primera significa «Sacerdote», la segunda «Soldado» y la tercera «Sirviente».

*Hay 12 flechas. Cada una con GAC0 10 causando 1d6 de daño. Hay que tener en cuenta que posiblemente, los blancos estén de espaldas. Triste y desgraciadamente, el mecanismo solo funciona la primera vez. Una tirada de «detectar trampas» permite comprender el mecanismo, aunque no inutilizarlo.

Una vez que acertáis la combinación, una parte de la pared se desplaza a un lado y os permite el acceso a un pequeño almacén. Parece que en él se guardaba el mejor equipo de guerra de la abadía.

Armas: Esp. Larga (+1), 2 Esp. cortas, 1 Esp. bastarda 1 mano, 5 dagas (2/+1, 1/+2), 1 maza. Armaduras: 1 Coraza, 2 Cueros, 1 Mallas (+1), 3 Rodelas (1/+1), 2 Medianos. Varios: 3 P. curación, P. Curación extra, P.Resistencia al fuego, P. rapidez, Pergamino protección contra el mal. Conseguís levantar la oxidada puerta, señal de que hace mucho tiempo que no se usaba, y entráis en un estrecho corredor que termina en una escalera que desciende.

Subsuelo 3

Entráis en una basta sala excavada en la roca. Aquí el suelo no es de piedra sino de arena. La luz de vuestras antorchas ilumina un pequeña tabla de madera medio podrida, con una inscripción ilegible, clavada en el suelo. Delante de ella, la tierra está amontonada como si se hubiese enterrado algo. Es una de las muchas tumbas que hay en la sala. Hay unas 10 o 14 tumbas en la sala dispuestas a doble hilera una frente a otra. No se puede leer nada de las lápidas medio carcomidas.



Avanzáis entre las tumbas con las narices arrugadas debido al hedor de la carne podrida que inunda el ambiente. El silencio y las sombras que crean vuestras antorchas, le dan un aire aterrador a la sala. Cuando llegáis al otro extremo, os paráis de repente. Las 2 últimas tumbas han sido abiertas y sus cadáveres han desaparecido. No tardáis en descubrir que han salido por su propio pie, cuándo dos zombies salen de las sombras y os atacan. Su tirada de ataque tiene una penalización de -1. Cada asalto, independientemente de si ha acabado el combate o no, aparecerán 2 zombies más que atacarán por la espalda, hasta completar el número de posibles ocupantes de las 10 o 14 tumbas. Los dos primeros no pueden ser expulsados, pero los que ataquen por la espalda sí, aunque volverán en 4 asaltos.

Una vez eliminados, podrán examinar la habitación. Encontrarán unas piedras sueltas en una pared y podrán ampliar el hueco golpeando el muro con algún arma pesada.
Finalmente, agrandáis el hueco lo suficiente para que todos podáis pasar por él, hasta llegar a lo que parece ser un panteón. Veis seis nichos de piedra dispuestos en hilera, con figuras de piedra grabadas en su superficie. A su lado, descansan las armas y armaduras de sus ocupantes. Al fondo de la sala, os parece distinguir un pasadizo.

Aquí yacen enterrados los cuerpos de paladines que sirvieron a Tyr hace muchos siglos. Sus armaduras están animadas con el espíritu de sus antiguos moradores por el efecto de la magia salvaje. Cuando crucen o examinen la habitación dos lanzas se cruzan en su camino y una voz resuena:

-Alto, ¿quién osa profanar el glorioso panteón donde descansan por la eternidad los gloriosos paladines de Tyr?-

Las armaduras se levantarán, como si las llevarán hombres invisibles, y les rodearan. Si los personajes se presentan y declaran sus buenas intenciones obtendrán un mensaje de ayuda. «Puesto que vuestras intenciones son justas, justo es que os ayudemos. Habéis de saber que una gran alteración de grandes poderes se cierne sobre esta abadía, con imprevisibles efectos.» *(otro)* «Alteración tan grande que nos ha privado de nuestro reposo para vagar sin descanso». *(otro)* «Sed cuidadosos, no juguéis con fuerzas que os superen». *(otro)* «Marcharos ya.» Si no se muestran muy amables, los espíritus los expulsarán de su santuario, aunque no entrarán en combate a menos que los jugadores les ataquen abiertamente (lo cual es una locura.)

Os adentráis por el túnel excavado en roca viva. Cualquier enano se dará cuenta de que esta parte no corresponde a la abadía y que ha surgido hace poco debido a un temblor de tierras. *Si no hay ningún enano, puede saberse parte por pericia o por un control de SAB -2.*

Después de unos cuantos giros y recodos, el túnel desemboca en una amplia caverna de suelo arenoso. A 5 metros, la arena desaparece bajo el agua, os hayáis en un gran lago interior. Y en cuánto se acerquen, atacará la serpiente de agua. Ojo con las fuentes de iluminación.

Piso I

Cuando suben la escalera, llegan a un pasillo con estructura de anillo, dónde se encuentran con varias puertas y dos escaleras que suben, una a cada torre de la abadía. Al dar la vuelta a una esquina se encontrarán con uno de los sacerdotes, o mejor dicho, con lo que queda de él. En el suelo hallarán una masa gelatinosa aparentemente de residuos humanos.

1- La puerta da acceso a una austera celda de sacerdote. Veis un jergón de paja, una mesa con un taburete y sobre ella una lamparilla de aceite, y un pequeño guardarropas. En el armario esta toda la ropa y túnicas del sacerdote. Entre sus bolsillos se puede encontrar 5 mc y una bolsita con un poco de incienso *(Valorado en 10 mc.)*

2- Entráis en otra austera celda, de diferentes dimensiones pero igual decoración. En el guardarropas están todas sus túnicas. Entre ellas hallarán un pequeño símbolo de Tyr *(5 MO)*.

3- La puerta da a un alargado, pero estrecho armario. Podéis ver varias escobas, cubos, fregonas, gamuza, escupideras, etc.
No se qué esperarán encontrar aquí.

4- Llegáis a otra celda.
En esta no hallarán nada entre los ropajes.
5- La cuarta celda de la abadía.
Tampoco encontrarán nada entre los ropajes, pero en el jergón hallarán dos libros: «Tronák el guerrero» y «Los amores de Arkrathon», dos novelas de esparcimiento *(3 MP cada una)*.

6- La quinta celda, sin embargo, tiene algo que la diferencia de las demás. En la pared del fondo veis un espectáculo macabro. De la pared surgen dos brazos y dos piernas completamente inánimes, como si formaran parte del muro.
Es uno de los sacerdotes de la abadía que se fundió accidentalmente con la pared al realizar un conjuro. Aparte de eso, no encontrarán nada más en la habitación.

7- La sexta y última celda de esta planta. En el armario hallarán un saquito. Dentro encontrarán 5 bayas *(+3 PV)*.

TORRE

Torre Alfa piso 1

Esta planta está completamente dedicada para la biblioteca.

Llegáis a la sala principal. Las paredes están cubiertas de estanterías llenas de libros. En el centro de la sala veis un agujero perfecto, que se hunde en la oscuridad y no parece tener fondo.

En este recinto se hallaban los libros de consulta, lectura y estudio que los sacerdotes utilizaban más a menudo.El agujero se generó cuando uno de los sacerdotes invocaba un conjuro. Es mágico y no tiene fondo.

Los libros de las estanterías están divididos en cuatro grupo: Libros de leyes, libros dedicados al culto de Tyr, libros dedicados a la magia sacerdotal y otros tipos de libros (atlas, enciclopedias, etc..). *Si quieren podrán llevarse un libro o dos sin problemas, si se llevan más los tendrán. Por un par de libros pueden obtener 1d4x100 MO.*

Llegáis a una sala acondiciona para la lectura. Veis dos pupitres, plumas, tinteros y hojas de pergamino amarillentas.
La sala que queda es exactamente igual a la anterior

Torre Alfa piso 2

1- Entráis en una amplia y grande habitación. Distribuidos por ella, veis siete reclinatorios, uno de ellos más grande que el resto. El suelo está decorado por una gran balanza, mientras en las paredes hay dibujados frescos alegóricos a la justicia con pequeñas leyendas escritas. En el suelo, aproximadamente en el centro de la habitación hay una bola hecha de algo que no acertáis a reconocer a no ser que en el grupo haya algún Clérigo. «Es dónde los sacerdotes oraban y se ponían en contacto directo con su deidad».

Cuando se acerquen a la bola, verán que es de carne putrefacta. Un control de INT les permitirá descubrir que es una persona que ha sufrido una implosión, aunque no habrá nada que les indique si era un clérigo de Tyr (que lo era).

Torre Beta. Piso I

1- Las escaleras os dejan en un amplio descansillo, en el que hay cuatro puertas, una en cada pared. También veis unas escaleras que suben hasta el segundo piso de la torre, sin embargo, el techo se ha derrumbado y no podéis acceder a esa zona.
2- Entráis en una habitación destinada a ser la armería de la abadía. En la pared del fondo veis ocho nichos donde descansan sendas espadas todas de diferente tipo y con diferentes ornamentos. Sentado en el suelo veis a un lagarto de apariencia humanoide (un hombre-lagarto). Durante un momento podéis ver en sus ojos el brillo de la inteligencia, antes de que coja una de las espadas y se lance contra vosotros.

Era otro clérigo de la abadía. No les quedará más remedio que matarlo, si pueden. *Todas las espadas son mágicas y estaban consagradas al Dios Tyr, sin embargo, la zona de magia salvaje a alterado sus poderes.*





Espadas

1- (Lagarto) ***Esp. Bastarda de 1 mano:***
+2 a los sacerdotes de Tyr, nada a los demás.
2- ***Esp. corta:***
+1 / -1 contra criaturas neutrales (animales).
3- ***Esp. larga:***
Descarga de rayo al que la toque,TS (3d6 / mitad).
4- ***Esp. Bastarda de 2 manos:***
Sueño. TS (1d20 Turnos / Nada).
5- ***Cimitarra:***
Lleva escritos caracteres rúnicos (leer runas). Invocando su nombre en combate concede 10 PG extras.
6- ***Esp. corta:***
Su hoja es de un material negro. Concede un +2 cuando se utiliza bajo un buen nivel de luz. No valen antorchas.
7- ***Esp. ancha:***
En cuanto alguien la coge, se desase en pedazos.
8- ***Daga:***
Drena a su portador 1 PG por hora.

3- Esta habitación guarda las armaduras de la abadía. Veis ocho muñecos de mimbre distribuidos en forma de media luna, vestidos con diferentes tipos de corazas. En principio, todas las armaduras estaban bendecidas por Tyr, sin embargo, debido a la magia salvaje, se han convertido en armaduras normales y corrientes. Podrán hallar: dos cotas de cuero, una cota de mallas, dos armaduras de placas, una de escamas y una cota de varillas.

4- En esta habitación se guardan arneses y útiles para caballos. Podéis ver en estantes sillas de montar y bridas. También veis maniquíes de mimbre que sostienen arneses de guerra para caballos, marcados con el símbolo de Tyr.
Aquí no hay nada mágico. *Si quieren podrán llevarse alguna silla o algo similar, pero nunca los arneses de guerra (cada uno vale 500 mo, mínimo).*

5- Veis en el centro de la habitación, una amplia mesa de madera sobre la que descansan dos grandes candelabros con ocho velas cada uno. La pared del fondo está cubierta por tres grandes estanterías, cada una especializada en un objeto diferente. La de la derecha está llena de frascos con líquidos de diversos colores. La del centro guarda orbes y varitas, mientras que la de la izquierda alberga numerosos pergaminos.
Esta estancia guardaba objetos mágicos para tiempos de guerra. Objetos que, por supuesto, se hayan alterados.
Las pociones han perdido toda sus propiedades mágicas, ahora son licores extremadamente fuertes. El que los pruebe notará un gusto muy agradable que le animará a seguir bebiendo *(TS contra veneno), sino supera la tirada, se beberá la botella e irá a por otra. Por cada botella que beba, TS con +1 y control de Con con -1. Cuando falle el control de Con, caerá en coma etílico durante botellas x10 horas y si no pasa un shock del sistema, no despertará.*

Los orbes (20) y las varitas (15) han perdido todo su poder y no son más que objetos inútiles e inservibles. Pergaminos (50)

1d6:
1- Galimatías incomprensible.
2- Bella rima infantil.
3- Receta de cocina.
4- En otra lengua (desconocida).
5- Carta de amor.
6- Maldición. Pierde una casilla de pericia.

6- Esta habitación está vacía a excepción de un altar que ocupa el centro. El altar está adornado con el símbolo de Tyr en relieve. Sobre el altar hay una impresionante espada mandoble. La espada pertenece al avatar que defiende la fortaleza y es demasiado grande como para que cualquiera pueda manejarla. Los grabados representan un combate entre un avatar de gran tamaño, del cual sólo se distingue la armadura y la espada, (que guarda gran parecido con la del altar) y criaturas del mal. No hay objetos mágicos, aunque la espada contenía magia cuando estaba en poder del avatar.
7- En esta habitación solo hay un gran altar consagrado a Tyr y esculpido con relieves. Sobre el altar descansan las diferentes partes de una armadura de placas completa. Es la armadura dentro se la cual de alojaba el espíritu del avatar, por lo cual su tamaño es correspondiente al de la espada. El relieve representa a la misma armadura del altar atravesando una legión de criaturas del mal que intentan atacar al ser.
8- Lo único que hay en esta habitación es un gran altar decorado con una balanza y tallado en relieves. Sobre el altar se hallan las piezas de una coraza para un caballo de guerra. Las piezas corresponden a un animal de enorme tamaño.
En el relieve se observa la figura de la armadura que galopa sobre un caballo con armadura atravesando y aplastando a las hordas de criaturas malignas.
9- En el centro de la habitación veis un altar con el símbolo del dios de la justicia y unos relieves. Sobre el altar descansa un medallón con el símbolo de la balanza.

Los relieves simbolizan al ser de la armadura llevando el medallón del cual nace una luz. Las criaturas demoníacas retroceden asustadas porque, al incidir la luz sobre ella, se desintegran.

El último monje

Si son lo suficientemente inteligentes, se habrán dado cuenta de que falta un sacerdote. Se les puede ocurrir buscarlo por los alrededores. Para eso pueden optar por buscar su rastro inspeccionando el denso bosque que rodea la abadía. Cada día de búsqueda tienen un 5% de posibilidades de hallarle, las cuales se van acumulando. Así, el 4° día tendrán un 20% de posibilidades de encontrarlo.

El encuentro

Seguís explorando el bosque como los días anteriores. Nada cambia, el mismo sol, los mismos árboles. Ya es mediodía y empezáis a pensar en comer cuando, de repente, escucháis un ruido muy cerca vuestro y... El suelo se hunde bajo vuestros pies. Caéis a un pozo de seis metros de profundidad excavado en el suelo. *2d6 de daño para cada uno, caballos incluidos.* Casi no tenéis tiempo ni de levantaros, cuando un cerdo salvaje, que estaba antes que vosotros en el pozo, se os hecha encima. No es ataque por sorpresa, pero gana la iniciativa. (Derrotan al cerdo sin mayores dificultades).

De pie, en el borde del pozo y apuntándoos con un arco, veis a un humano de apariencia descuidada (barba y cabellos largos, ropa hecha jirones). -Gracias por matarme el almuerzo. A cambio, os concedo la gracia de confesarme quienes sois antes de morir-. Es un farol, la verdad es que no tiene muchas ganas de matarlos. Si se propasan mucho lo que hará será dejarlos en el fondo del pozo. Desaparecerá y ya no podrán encontrarlo nunca jamás.

Solo sus nombres no le dirán nada, si le comunican su misión o le cuentan que andaban buscándole, ayudará a los personajes a salir arrojándoles una escala de cuerda *(pericia, control de Des o 2 controles de Fue)*, comentándoles que no se olviden de coger el almuerzo que, por supuesto, deberán cargar.
Les conducirá a su morada invitándoles a comer cerdo salvaje asado.
Siguiendo al ermitaño, llegáis a una pequeña choza construida con ramas y cubierta de matojos, lo que le confiere un buen camuflaje. Antes de entrar os señala un pequeño claro donde veis un tosco asador y restos de fuego.

Que se entretengan preparando la comida. Nada de conversación hasta que no estén masticando. Si indagan un poco, el octavo sacerdote les contará la historia de como un día la magia se volvió contra ellos con consecuencias nefastas. Pensó que habían perdido el favor de su Dios y huyó de allí lo más rápidamente que pudo renegando de su pasado. *Si le comentan la idea de que vuelva con ellos, se mostrará reacio y pondrá pegas aunque finalmente cederá. Si los argumentos no son muy buenos habrá que hacer una tirada de reacción modificada por el ajuste de CAR del personaje que habla.* Después deberán pensar en como volver.

La vuelta a casa

Si llevan al sacerdote de vuelta no habrá ningún problema, conoce perfectamente las tierras cercanas a la abadía. Primero les saca del bosque sin dudarlo, después les conducirá durante dos días hasta otra abadía dedicada a Azuth, dios de la magia, donde los sacerdotes, tras un donativo de un par de objetos mágicos, oro y cualquier otra riqueza, los transportaran al templo de Tyr en Mhirtheron. Si son reacios a pagar, Kangrelote les instará a ello, diciendo que el viaje de vuelta durará varias semanas y que les puede costar más, hay que atravesar tierras peligrosas y pueden tener malos encuentros. Si a pesar de ello se niegan (o no pueden) pagar, la única opción será que un sacerdote de Azuth vaya con ellos, para que después de completar la misión, vuelvan para ponerse al servicio de la abadía.

Si no llevan al sacerdote de vuelta, este les dará precisas indicaciones de como salir del bosque y les indicará que hablen con los clérigos de la abadía consagrada a Azuth. *Tienen un 60% de encontrarla.* Si se han internado mucho en el bosque (3 días o más), pueden tener problemas para salir. *Cada día tendrán un 45% de posibilidades de salir.*

Si no se dirigen a la abadía de Azuth, tienen un 20% de posibilidades de encontrarse con ella, si no, a los dos días encuentran una posada donde les indican que Mhirtheron está muy lejos, pero que a un día de marcha está CalizdePlata y que, probablemente, allí encontrarán ayuda.
Al día, llegarán a CalizdePlata. Después de que paseen un rato, unos soldados identificados con el símbolo de la justicia en sus armaduras les rodearán rápidamente y les darán el alto.
Vosotros sois....... ¿Verdad? *-no les servirá de nada mentir-* Hemos de informaros que debéis comparecer inmediatamente ante la justa y equilibrada presencia de los representantes de Tyr en esta ciudad, los cuales os juzgaran con ecuanimidad y os aplicarán la pena que corresponda.

No deberían resistirse. Sin violencia, tranquilamente, sois conducidos al templo de Tyr, mucho menos impresionante que el que contemplasteis en Mhirtheron, aunque también muy rico. Una vez allí, os conducen ante los calabozos y os piden que os despojéis de vuestro equipo, armas y armaduras.
Sin rechistar, además, lo piden por favor. A cada uno os encierran por separado en una pequeña, aunque nada mugrienta celda.
Sin embargo, pasada una hora, os vuelven a sacar, os devuelven todo el equipo (todo está intacto) y os conducen rápidamente a la antesala del templo.

Informando

Esta parte es estandard, da igual que transcurra en el templo de Mhirtheron que en el templo de CalizdePlata.

Reunidos en medio de la lujosa sala, sobre la figura en mármol negro de la balanza, veis que os esperan el Obispo del templo, así como los priores y demás integrantes de alto nivel, formando un grupo de 5 personas. En cuanto llegáis os saludan e inmediatamente, os piden que le relatéis lo acontecido.
Según la habilidad del narrador, se le pueden conceder entre 100 y 500 PE, a dividir si hay más de un narrador. Si han llegado a todas las conclusiones y las exponen bien, los clérigos se sentirán muy satisfechos y habrán completado la misión. Si no, se sentirán desilusionados y no habrán completado la misión con éxito.

El expolio

Solo si han saqueado la abadía. El obispo habla: «Sin embargo, antes de que demos por concluida esta campaña hemos de tratar otro tema. Entre vuestra posesiones se han encontrado objetos de valor pertenecientes a la abadía, es decir, pertenecientes a Tyr. Habéis intentado robar, por ello os juzgamos hallándoos culpables e imponiéndoos como castigo la maldición de Tyr.»

Si el personaje es caótico, no se verán afectados sus PE, si es neutral pierde la mitad de sus PE, y si es legal no gana ninguno.

La merecida recompensa

Sólo si han completado con éxito la misión y no han robado la abadía:

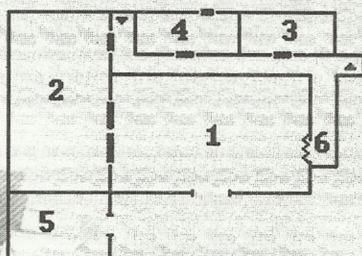
- Arbitraje gratis por parte de un sacerdote de Tyr en cualquier disputa que pudiera tener.
- Un cofre con 500mo.
- Un rubí de la verdad (se romperá ante cualquier mentira).
- Una espada +1 / +3 contra personas que hayan cometido un delito y no hayan pagado por ello.
- Cualquier conjuro de niveles 1-3 que pudieran necesitar.

Si, además, han devuelto al sacerdote perdido, entonces ganarán 1 objeto mágico por cabeza a calcular aleatoriamente.

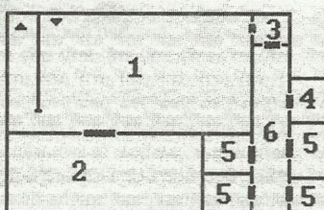
SACERDOTES

ABADIA DE YORKESTON

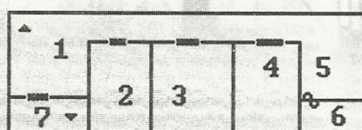
Panta baja



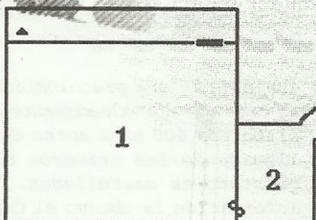
Subsuelo I



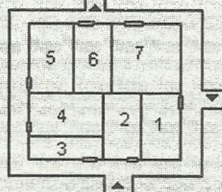
Subsuelo II



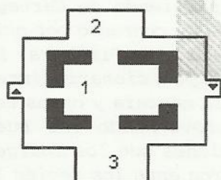
Subsuelo III



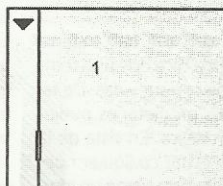
Piso I



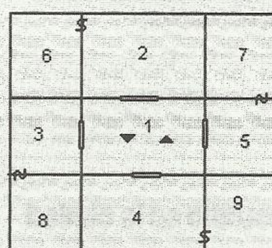
Torre Alfa 1. piso 2

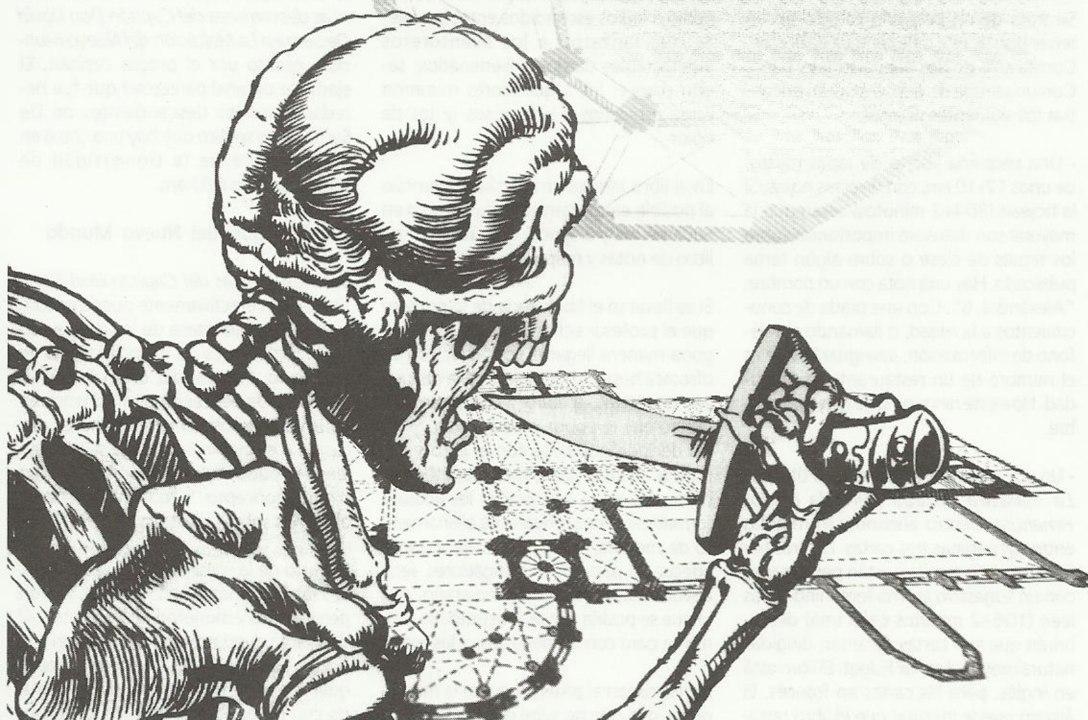


Torre Alfa 2. piso 3



Torre Beta 1. piso 2





Módulo AD&D

DESPEGANDO CON
La Llamada de Cthulhu
Infidelidad



Una vez más nos asomamos desde esta sección ofreciendo un módulo de iniciación, en este caso destinado al juego de rol basado en los mundos de H.P. Lovecraft. En ésta aventura, un simple caso de infidelidad matrimonial llevará más que probablemente a los personajes hasta el corazón de la selva colombiana. Una historia lineal, pero con sorpresa. Un largo viaje, tras los restos de una cultura antigua y exótica. Investigación y acción. Historia y fantasía. Y al final, ... una pizca de locura. En fin, todo un cóctel de los elementos que definen este juego y este género. ¿Estas listo, Indiana Jones?

David Revetllat

El autor quiere agradecer a Silvia Carrasco la inspiración que sus «Apuntes de Antropología Cultural» (Publicaciones de la Universitat Autònoma de Barcelona) le han ofrecido a la hora de escribir esta historia.

Introducción

Se sospecha que un famoso e importante profesor de Historia de la Brown University de Boston, con relaciones con la alta sociedad, está siendo infiel a su mujer. Los PJ pueden ser contratados por alguno de los siguientes motivos: a) como detectives privados por parte de su mujer (que reside en las afueras, mientras su marido va a dar clases a la ciudad); b) por el director del periódico si hay algún periodista; c) por la misma universidad de donde procede el profesor, para averiguar si los rumores son ciertos y evitar el desprestigio de esta poniendo remedio con rapidez. Sea como sea, quien les contrata querrá pruebas irrefutables de la infidelidad si realmente es culpable o, por el contrario, de su intachable comportamiento.

Los hechos

Jonathan Fidget, el profesor universitario, reside en el pequeño pueblo de Somerville (algo al oeste de Boston) junto a su mujer. Siempre llega algo tarde a casa, y aun más últimamente. Según él, después de salir de la Universidad se dirige hacia un pequeño estudio que tiene en la ciudad, donde reposa y lee tranquilamente algún libro... pero se sospecha que allí pasa algo más. Si los PJ investigan bien, descubrirán que efectivamente es así.

El horario de J. Fidget es el siguiente:

6:00 a.m. (*).- Se levanta en su casa, en Somerville.

6:30 a.m. (*).- Desayuna.

7:00 a.m. (*).- Coge el coche para ir al trabajo.

7:30 a.m.- Llega y prepara las cosas para las clases.

8:00 a.m.- Empiezan las clases.

10:00 a.m.- Descanso.

10:30 a.m.- Se reinician las clases.

2:00 p.m.- Se acaban las clases, y va a comer a un restaurante cercano.

3:00 p.m.- Se dirige hacia su estudio.

4:00 p.m.- El DJ tirará 1D4. Si el resultado es par, sale, coge el coche y se dirige hacia la casa de su amante, volviendo a la suya propia a las 7:00 p.m. (*).

5:00 p.m.- Si el resultado de la anterior tirada era impar, saldrá a esta hora hacia su casa, llegando cerca de las 5:30 p.m. (*).
8:00 p.m. (*).- Cena.

11:00 p.m. (*).- Se va a dormir.

Los datos marcados con un asterisco indican que pueden ser proporcionados por su mujer.

La casa de las afueras

Si les ha contratado su mujer, esta no tendrá ningún reparo en dejarles registrarla mientras no cambien nada de sitio. Si la investigación les ha sido encargada por otra vía siempre podrán explicárselo a su mujer, pero esto le costará a la pobre un tiro de cordura o pérdida de 1D8 puntos, y un desmayo seguro en tal caso (después, si los PJ dan credenciales fiables, les dejará investigar e incluso les exhortará que lo hagan, pidiendo ser informada de cualquier novedad).

Respecto al registro, haz alguna tirada detrás de la pantalla para que los PJ crean que hay algo, pero en realidad no hay nada que le pueda comprometer en su casa.

El estudio en la ciudad

Se trata de un pequeño estudio en un tercer piso de una calle céntrica de Boston. Consta sólo de dos habitaciones y baño. Con una tirada de buscar podrán encontrar los siguientes objetos:

- Una pequeña libreta de tapas rojizas, de unos 12x10 cm, con diversas notas. Si la hojean (3D4+2 minutos) verán que la mayoría son datos sin importancia sobre los temas de clase o sobre algún tema publicado. Hay una nota con un nombre: "Alexandra, 6". Con una tirada de conocimientos a la mitad, o llamando al teléfono de información, averiguarán que es el nombre de un restaurante de la ciudad. No existe ninguna calle con ese nombre.

- Un voluminoso y antiguo libro titulado *La máscara dorada perdida de los Pimahura.* Dentro encontrarán metidas entre sus páginas tres cartas. Las tres tienen el mismo remite y están perfumadas con un sugestivo aroma femenino. Si las leen (1D6+2 minutos cada una) descubrirán que son cartas de amor, dirigidas naturalmente al señor Fidget. El libro está en inglés, pero las cartas en francés. El árbitro puede insinuar que el libro resulta muy interesante... pero no olvidemos que (de momento) los PJs están tras un asunto de faldas.

La nota de la libreta se refiere al lugar donde se citan siempre. Si la tirada del día para ver si Jonathan sale antes de su estudio es par, querrá decir que se encontrará con la mujer en el Alexandra de 6:00 a 6:30 horas PM, para ir luego hasta la casa en que habita ella. Si el encuentro tiene lugar, ambos se besarán cada 2D6+10 minutos. Una fotografía de esto sería suficiente como prueba de la infidelidad.

Respecto al libro, si se lo quedan y se lo leen (1D4 meses), conocerán la historia de la máscara citada en el título. Se trata de una máscara de oro con incrustaciones de varias piedras preciosas. Sus creadores, el desconocido pueblo de los Pimahura, llegaron a poseer grandes conocimientos en orfebrería, al igual que otros pueblos de su misma zona (las culturas precolombinas dieron un enfoque distinto a sus tardíos trabajos en metales al de los pueblos del viejo mundo). La máscara fue robada por un atrevido grupo de aventureros españoles que se adentraron con falsas señas de amistad en sus territorios.

Lograron escapar con ella hasta cierto lugar, pero la leyenda dice que una terrible maldición acabó con sus vidas. De tal modo, los legítimos propietarios pudieron recuperar la máscara. En vista de la inseguridad y para evitar cualquier nuevo incidente similar, construyeron un templo con el único fin de esconderla. En el libro hay también diversas notas escritas a mano, que explican que la *maldición* se debió a indios escondidos entre la maleza que lanzaron a los aventureros indetectables dardos envenenados; según parece, los saqueadores murieron entre espasmos y horrorosos gritos de dolor.

En el libro también hay unas referencias al posible emplazamiento del templo en Sudamérica, y una nota que cita: "Ver mi libro de notas y mapas".

Si se llevaran el libro, sería de lo primero que el profesor echaría a faltar. Si de alguna manera llegan a contactar con él, ofrecerá hasta 1.500 dólares si le devuelven las cartas, el libro y cualquier otro objeto que le ponga en evidencia. Si los PJs deciden quedarse con el libro y denunciar su infidelidad, como Jonathan ya no tendrá nada que perder les acusará formalmente en comisaría de allanamiento de morada, robo y chantaje. Lo más adecuado para los investigadores sería devolver las cartas a su propietario, con lo que se podría zanjar el asunto. Lo mismo va para con los negativos y las fotos.

Si interrogan al profesor sobre la máscara, les dirá que no sabe gran cosa al respecto, y que está completamente seguro de que se trata de una leyenda. Con una tirada de Psicología, notarán que está mintiendo. Si le explican todo lo que ya saben, preguntando por ejemplo por esa "libreta de notas con mapas", acabará sucumbiendo. De nuevo pueden hacerse aquí los tratos lógicos de información a cambio del silencio de los PJs (a juicio del DJ queda la conducta del profesor).

La libreta de notas con mapas se encuentra en el despacho del Departamento de Arqueología. En el libro encontrarán el Mapa 1, en el que se marca la posible localización del templo.

En la biblioteca

Con la tirada de Buscar Libros, conseguirán la siguiente información sobre la máscara en una de las enciclopedias:

«*Data de la era precolombina y se cree que aproximadamente fue elaborada 600 años antes de la llegada de los primeros conquistadores castellanos. Tal información la obtuvo el Capitán de un grupo expedicionario español, Don David De Serna, que fue quien se adentró en la selva partiendo de Cartagena de Indias y contactó por primera vez con los Pimahura. Este grupo expedicionario intentó robar la máscara y otros tesoros aprovechando las buenas intenciones que los indígenas mostraron ante los recién llegados*».

La enciclopedia hace referencia al libro *«Las desventuras del Capitán Don David De Serna o La Maldición del Nuevo Mundo»*, escrito por el propio capitán. El ejemplar original parece ser que fue heredado por los descendientes de De Serna, pero se dice que hay una copia en la Biblioteca de la Universidad de Miskatonic, en Arkham.

La Maldición del Nuevo Mundo

Las Desventuras del Capitán Don David De Serna... efectivamente puede encontrarse en la biblioteca de la Universidad de Miskatonic. Es un ejemplar único en castellano antiguo (dar un malus de -5 % a la tirada de leer español). Precisarán de un tiro exitoso en charlatanería, discusión o elocuencia para que se lo dejen leer. No puede salir de la biblioteca bajo ningún concepto. Si lo leen, conocerán algo más sobre la historia.

El hurto de la máscara fue su perdición. Los expedicionarios, en su huida, fueron perseguidos y murieron uno tras otro. Al final, sólo quedaron vivos el Capitán David De Serna y fray Bartolomé Arrazola, guía espiritual que acompañaba al grupo con propósitos evangelizadores. Du-

rante la persecución, fray Bartolomé tropezó y cayó extenuado. El Capitán siguió su carrera confiando que fray Bartolomé le seguía los pasos, pero dio media vuelta en cuanto vio que no era así. Sin embargo fue demasiado tarde, pues los indios le habían dado caza. El Capitán no pudo más que esconderse entre las raíces de un gran árbol y observar que un pequeño grupo se separaba del principal, al parecer es su búsqueda. Pensó que tal vez al anochecer podría salvarle mientras todos dormían. David de Serna había aprendido algo del idioma de aquellos pueblos, y pudo comprender la estratagema que se le había ocurrido a fray Bartolomé para librarse de aquella engorrosa situación. El clérigo, profundo conocedor de las doctrinas de Aristóteles, recordó que para aquella noche se esperaba un eclipse de luna; de hecho se lo había comentado aquella misma mañana al Capitán. "Si me matáis -les dijo Arrazola- puedo hacer que la luna oscurezca en su altura". A aquella grandilocuente declaración siguieron gran número de rumores entre los indios, que formaron una asamblea. Acto seguido, le condujeron de nuevo en dirección norte, hacia el poblado. De Serna escondió la máscara entre las raíces que habían sido su refugio y les siguió con suma cautela; para no hacer ruido, dejó casco escudo y coraza junto a la máscara. Cuando por fin se encontró lo suficientemente cerca como para contemplar y oír lo que ocurría, pudo ver horrorizado como Arrazola yacía con su pecho abierto y sangrante, mientras el jefe de ceremonias nombraba pausadamente, con un corazón humano en la mano, una interminable lista de todos los eclipses lunares y solares que se producirían durante ese año, tal y como sólo los astrónomos mayas podrían haber calculado, incluido el eclipse previsto para aquél fatídico día.

El libro describe a continuación una larguísima travesía a través de la jungla. Cuando el Capitán llegó hasta el árbol en que lo había escondido todo, tuvo la desagradable sorpresa de que un grupo de indios habían descubierto el escondrijo y ahora se encaminaban al pueblo siguiendo huellas que había dejado. David De Serna no dejó de dar meses más tarde gracias a Dios por su milagrosa salvación. Fue hallado en un serio estado de desnutrición por una tribu de indios nómadas con cierta amistad con los españoles, quienes le curaron y le acompañaron hasta la costa, en el golfo de Uraba. Y de ahí, en canoas, hasta las proximidades de Cartagena.

El libro concluye con la travesía del Atlántico de regreso a Sevilla. El ansia de abandonar el continente le hizo embarcarse en el primer navío que abandonaba el puerto, por lo que antes de partir hacia el viejo continente pasó unas semanas en San Juan, Puerto Rico, donde dicho mercante hacía escala. La lectura del libro da un +2% en Mitos, pero no posee hechizos. No hay ningún dato sobre la localización de la familia y descendientes del Capitán De Serna.

El viaje

Si los PJs tienen el nivel de curiosidad que todos esperamos, planearán un viaje a Colombia, con escala en Puerto Rico. Pueden llegar a San Juan en barco (120 dólares en segunda o 360 en primera) o, si el presupuesto no es problema, en avión (sin línea regular, debería fletarse un aparato para la expedición). El barco de línea sale de Boston, y tras varias escalas en los principales puertos de la costa este americana, finalmente llega a San Juan. Tendrán que llevar encima todo el dinero que piensen gastar, ya que no es nada probable encontrar sucursales de sus bancos en la zona. Ver el mapa 1 para orientarse. Los PJ pueden conseguirlo en San Juan, si no lo han hecho ya en su país de origen.

San Juan de Puerto Rico

En cuanto lleguen a San Juan, si tienen demasiado aspecto de turistas adinerados, se verán rodeados enseguida por unos 12 chavales con aspecto de hambrientos y con ropas rasgadas y sucias, que empezarán a pedirles dólares. Hasta que los PJ no se hayan deshecho de al menos unos 10 dólares, no les dejarán tranquilos (a no ser que se salven cogiendo un taxi). Si han pasado más de 10 minutos y no han soltado pasta, alguno de ellos intentará robarles algo (una maleta, un bolso, una cámara fotográfica,...).

Podrán alojarse en el Hotel Cochinchilla, delante del malecón. El precio será de 1 dólar al día por estancia y comida para cada persona.

Biblioteca. Con un tiro de buscar libros, o simplemente preguntando al bibliotecario, hallarán una pequeña y vieja libreta en uno de los estantes con libros más antiguos. Se trata de un cuaderno de viaje del Capitán De Serna, pero no esclarece nada en particular.

Escrito en castellano antiguo, habla de diversos tipos de selva y árboles, y del comportamiento hostil de algunos pueblos indígenas de vida nómada, a quienes nunca pudieron cristianizar.

Sin embargo, con una tirada de Descubrir, notarán que un pequeño papel amarillento sobresale del forro del libro. Al extraerlo tendrán ante sí un croquis con algunas anotaciones, al parecer del mismo Capitán (Mapa 2) con un lugar marcado con una cruz. Sólo el Guardián debe saber que se trata del punto en que había escondido la máscara en el árbol desde donde vio la escena de la captura del clérigo. Si han leído con atención sus memorias, los PJ recordarán que el poblado se encontraba en dirección norte desde ese punto. El mapa representa al ríoCauca, y señala el afluente a tomar, el San Jorge, en la segunda bifurcación (el de la derecha, yendo contra corriente). A 100 Km. de la bifurcación, hay que desembarcar y seguir a pié hacia arriba. Si se enseña el mapa a alguien con conocimientos en cartografía, podrán determinarse las coordenadas con la situación exacta de la cruz en un mapa actual. Si lo quieren intentar los PJ, deberán superar una tirada de Dibujar Mapas.

En el mismo momento en que hayan descubierto el mapa, un hombre de edad madura vestido con un elegante pero desgastado traje oscuro, barba blanca y puntiaguda y gafas de cristales redondos, se les acercará con mucha amabilidad. Se presentará con el nombre de Sergio Molinos. Si los PJ no tuvieran ni idea de español, Sergio habla bien el Inglés, aunque con acento marcadamente sudamericano. Elogiará el interés que los PJ parecen tener por el Capitán De Serna. Confesará haber leído varias veces el manuscrito que tienen en sus manos y les



invitará a que se lo dejen para hojearlo y comentarles algunos datos al respecto. Si los PJ hubieran sido tan patosos como para no encontrar el mapa, en esos momentos, mientras lo hojea, caerá al suelo el viejo papel ante la sorpresa de todos.



Mapa 2

Finalmente, les explicará que está doctorado en Psicología por la Universidad Complutense de Madrid, y que está interesado en la vida del Capitán. Si los PJ acceden a hacer amistad con él e ir a tomar un café, harán muy bien. Si es así, les explicará que es acérrimo seguidor de Don Gregorio de Marañón, psicólogo español con cierta fama allá en su país. Como él, Sergio se interesa por las emociones, las etapas sexuales, los distintos tipos de personalidad relacionados con sus distintas morfologías. Pero en el tema en que más está interesado Sergio son los trabajos en Psicohistoria o las llamadas Psicobiografías. Si como es de esperar los PJ no saben de que se trata, muy encantado les explicará que se consiste en seleccionar a distintos personajes históricos y analizarlos según su físico y todas las referencias al respecto, para conseguir conocer así su carácter. Citará el conocido trabajo de Marañón al respecto sobre Don Juan, al que el autor español definió su incapacidad de establecer una relación duradera con una sola mujer al hecho de no encontrar en ninguna de ellas lo que realmente buscaba, y estar rozando por tanto los límites de la homosexualidad. Todo esto vendrá a introducir su interés en el Capitán Don David De Serna, a quien había escogido para hacer una Psicobiografía al respecto.

Si los PJ demuestran interés, les ofrecerá revelarles sus conclusiones hasta el momento, siempre que ellos a su vez le digan la causa de su interés por el mismo personaje (¡que ahora no salgan con que también quieren hacer una psicobiografía porque no colará!). En todo caso, lo que Sergio podrá contarles al respécto será que De Serna fue un auténtico aventurero en su época. Bajo el pretexto de nuevas conquistas para su reino y nuevas almas conversas al cristianismo, sacaba todo el partido posible de las incursiones que dirigía al interior de la selva. De este modo había conseguido acumular varias joyas y objetos de oro que ocultaba para incluirlos después en la fortuna familiar. Más de una vez sufrió las persecuciones de los verdaderos propietarios en cuanto se daban cuenta de sus engaños. La última vez en que esto sucedió fue con el robo de la Máscara de Oro, aventura que le decidió a abandonar sus correrías en el Nuevo Mundo y volver a sus tierras natales. En pocas palabras, era un sinvergüenza, un aprovechado y un ladrón, aunque bajo la protección de la casa real en pago a sus hazañas evangelizadoras en las Américas.

Finalmente, si los PJ se sinceran con él en lo que respecta a sus objetivos, Sergio se ofrecerá encantado a acompañarles en su aventura en la selva colombiana. De los PJ depende si les acompaña o no.

Destino: Colombia

Llegarán en barco a Cartagena de Indias, el principal puerto colombiano del Caribe y bastión de los dominios españoles en época de la conquista del Nuevo Mundo. Según los mapas que disponen, deberán remontar el Río Magdalena hasta el Río Cauca, para luego llegar a su afluente, el Río San Jorge. La expedición deberá remontar por este hasta casi llegar a sus fuentes. Como nota al DJ, tened en cuenta que a fecha de hoy todavía no existe conexión por tierra entre Colombia y Panamá: todos los intentos de construir carreteras en la zona han acabado en fracaso debido a que la exuberante vegetación hace polvo el pavimento con sus desmesuradas raíces. Pues eso, selva dura: selva tupida a ambos lados del río, lluvia a diario, mosqúitos, fierecillas, ruidos nocturnos, etc.

Para coger el Magdalena, deberán dirigirse en algún barco pesquero o comerciante de cabotaje hacia su delta. Una vez allí, deberán contratar guía y embarcación en la localidad de Barranquilla. A discreción del DJ el precio y facilidad para encontrarlos. Sin duda la presencia de Sergio Molinos facilitaría las cosas. Si entran amablemente al cacique local, todo es posible. Si indican su destino final, el miedo se apoderará de los nativos; les resultará casi imposible encontrar guía y se incrementarán los precios (hablarán de venta de la canoa en lugar de alquiler... no tendrán mucha fe en volverles a ver).

Hay varios barcos en el pequeño y descuidado puerto fluvial de Barranquilla. Uno de ellos, el Virgen Santa, recorre el Cauca hasta el final, en las cercanías de Medellín. Por un precio razonable se ofrecerá a llevarlos y desembarcarlos donde deseen. Volverá a pasar por el mismo lugar al cabo de 5 días, y ya se arreglarán si para entonces no se encuentran en el lugar apropiado.

Si preguntan a alguien del lugar sobre la vida indígena y fauna de la zona, y superan un tiro de elocuencia o discusión dando alguna razón por su interés, averiguarán que actualmente esos lugares están ocupados por los indios Pimahao. No se sabe gran cosa de ellos, porque siempre rehuyen los poblados y a los extranjeros. A los PJs les resultará fácil encontrar a las "fuerzas vivas" (alcalde, juez, párroco, maestro, terratenientes, etc.) en la taberna de la Plaza de Armas, frente al Ayuntamiento. Si preguntan a alguien con cierto cargo o cierta cultura sobre el mismo tema, sabrán que son los descendientes de indios que practicaban un tipo de vida nómada en el interior de la selva. De hecho fueron las únicas tribus que sobrevivieron al choque con los conquistadores españoles, ya que los contactos entre estos no eran usuales, mientras que los indios de culturas sedentarias e incluso más avanzados toparon inevitablemente con ellos. Se dice de los indios Pimahao que son los descendientes directos de los antiguos Pimahura.

Río arriba el viaje será de lo más apacible, excepto por los mosquitos. Cada personaje tiene un 30% de probabilidad de contraer la malaria (fiebres altas, sueño profundo,...) si no han tomado las precauciones adecuadas. Una vez desembarcados, podrán iniciar su camino hacia el Norte. A los pocos kilómetros se encontraran nada menos que con un grupo de hombres Pimahao. Estos pasarán totalmente de los PJs, y desaparecerán por la selva en un abrir y cerrar de ojos, sin posibilidades por parte de los PJs de seguirles. Si los PJs reaccionaran hostilmente, se verían en pocas horas hostigados por alrededor de 100 hombres con flechas, lanzas y demás elementos punzantes envenenados. Los indios Pimahao no representan un peligro en sí en esta aventura, dejarán hacer a los PJ lo que quieran. No son los descendientes de los Pimahura, como algunos creen debido únicamente a la similitud de los nombres. Los Pimahura se extinguieron, sus miembros se esparcieron o se distribuyeron entre otras tribus, perdiendo toda su propia identidad.

Una vez lleguen al lugar indicado por la cruz en el mapa conseguido en San Juan, no encontraran nada especial, excepto si superan un tirada de Descubrir, con lo que hallaran un árbol mucho más grande que el resto, y cuyas raíces emergen por encima del suelo dejando un hueco por debajo del tronco. Efectivamente, si los PJs se meten en el interior (bastante estrecho, como máximo caben dos PJs apretujados) pisarán una especie de placas metálicas más que oxidadas. Si las levantan sin ningún cuidado, una serpiente morderá al que tenga más cerca (tiene toda la iniciativa por la sorpresa) y huirá. Causará fiebres que harán que el PJ sólo pueda rendir al 50 % en todas sus características, tanto físicas como intelectuales, incluidos los puntos de vida. Una vez solventado el accidente, con una tirada de Arqueología o Historia averiguarán que son partes de una armadura, probablemente española o portuguesa de aproximadamente 400 años.

Ninguna pista indica directamente el camino a seguir, pero los PJs deberían recordar el dato del libro "Las desventuras del Capitán Don David De Serna" que decía que el poblado se hallaba al norte de dicho árbol. Lo que queda del templo está a unos 6 Km. en esa dirección. El camino parece más fácil puesto que es cuesta abajo, llegando a descender con bastante pendiente. Superando una tirada de Geología, incluso se podrá determinar que no deben de estar muy por encima del nivel del mar.

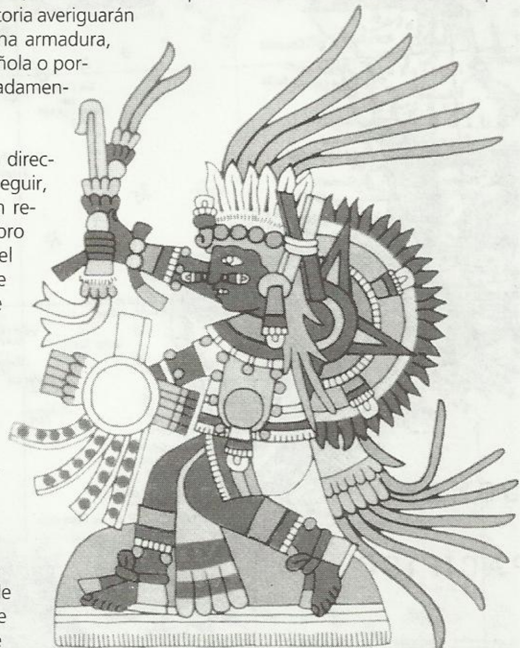
El templo

El templo aparece como un macizo bloque de piedra con una única entrada delantera semicubierta por las enredaderas. La entrada, de gran tamaño, simula la enorme boca abierta de un extraño animal con colmillos. El resto de la cabeza del animal se encuentra en la pared. Dentro todo es muy oscuro (¿nadie habrá olvidado la linterna, verdad?). Se distinguen las siguientes partes (ver mapa):

1. Vestíbulo inicial. Justo en medio hay una trampa de sobras visible, en cuyo fondo se distinguen unas cuantas estacas puntiagudas. Hay unos pequeños pasadizos a cada lado por los que con algo de destreza se podría pasar. En realidad, la entrada que lleva por el buen camino es esta, pero es difícil que se les ocurra de buenas a primeras a los PJ. Sólo desde el fondo se puede distinguir un estrecho pasadizo que continua bajo tierra.

2. La gran (y falsa) sala principal. Al fondo sólo se distingue una pared (b). En el centro de la sala, una columna sostiene un ídolo. Las letras "a", "b", "c", y "d" marcan muros falsos que caen cuando se pisan las losas que hay frente a ellas (ver líneas discontinuas en el mapa). Incluso de invadir de golpe la sala, siguen un orden, cayendo siempre primero el "a", luego el "b", etc. Insisto, no caen todos de golpe, sino sólo uno cada vez. Dos de ellos, "a" y "c", ya han caído debido a anteriores ladrones de tumbas (sus esqueletos estarán por ahí tirados). En cuanto los PJs pasen la zona "d" o "b", caerá el correspondiente muro. Todo esto puede detectarse pasando una tirada de Descubrir. El muro no cae instantáneamente, deja unos segundos para poder volver atrás. Sacando la DES o menos con 1D20 puede lograrse; si no es así, me temo que a alguien le espera morir de una forma algo desagradable, tal vez incluso salpicando un poco a los demás.

3. El túnel. Siguiendo por el buen camino, el estrecho pasadizo lleva a otro más ancho. Pisando (a) se consigue disparar cuatro flechas. Es necesario supe



rar una tirada de Suerte por cada una de ellas. Afortunadamente cada una sólo provoca 1D4 puntos de daño, y el veneno con que estaban impregnadas pasó su fecha de caducidad. La marca (b) indica otra trampa de estacas, en realidad el mismo truco que antes. Pasar a la zona (c) equivale a la misma situación anterior del muro que baja, sólo que esta vez pasar por debajo al estilo Indiana Jones provocaría una bonita caída hacia las estacas, ya que se abre una trampilla en el suelo justo tras el muro móvil. La solución es simple, no pasar sobre la zona (c).

4. La sala principal. Descendiendo por la trampa de estacas llegamos por fin a la sala principal. Un pasadizo lleva a una gran sala. En el centro, un bonito estanque con el agua más oscura que los PJs hayan visto en su vida. Al otro lado, un precioso altar esculpido en piedra, a pocos centímetros del agua. La máscara de oro está efectivamente al otro lado, sólo que en lugar de estar en el altar (como parece que tendría que ser) se halla en un delicado equilibrio en el suelo, a punto de caer al agua. Si observan un poco la sala, y superando una tirada de Geología, observarán que hay unas grietas bastante preocupantes, provocadas muy probablemente por algún seísmo. Esa debió de ser la causa de que la máscara cayera de su altar, y de que por poco lo hiciera en el agua. Una pequeña piedrecita cayendo encima de la máscara sería suficiente para que se hundiera, o sea que peor con una cuerda... Por cierto, si nadie había traído cuerdas, las lianas del exterior servirían, pero sólo las escogidas superando una tirada de Botánica, conforme no se romperán, o probándolas, tirando fuerte de ellas.

¿Cual podría ser la mejor forma de llegar hasta ella sin problemas? Sin duda, o volando (más bien improbable) o sobre el agua. Nadar aquí sería muy fácil, el agua es extrañamente espesa (incluso salada si a alguien se le ocurre probarla) y daría un bonus de +15 % a Nadar. También podrían construir una balsa, o algo así, si se ponen a cortar troncos... A la imaginación de los PJs. Lo cierto es que, en cuanto alguien pise el extremo opuesto (o llegue más o menos a él), con una tirada de Escuchar podrá oírse algo así como un extraño lamento proveniente del fondo. A los pocos segundos, una enorme garra surgirá de las profundidades y se agarrará al escalón que da al agua en el lado del altar. Con extraordinaria rapidez un terrible ser con una cabeza llena de tentáculos saltará y se pondrá de pie. Se trata de una Semilla Estelar de Cthulhu (1D20/1D6 puntos de cordura, chicos). Primero avanzará hacia el sacrílego que ha intentado robar la máscara, quien puede intentar salir nadando si quiere, pero a no ser que se trate de Johnny Weissmuler, el bicho nada más rápido. Los siguientes serán los PJs. Al cabo de unos cinco asaltos de haber surgido la Semilla, empezarán, cada otros cinco asaltos, a surgir oleadas de 2D3 Profundos armados con arpones.

La Semilla fue convocada siglos atrás para proteger la máscara. Si esta era tocada por seres humanos, la Semilla, que dormía pocos metros más abajo, despertaba e iniciaba sus quehaceres. Bajo el agua, un larguísimo y profundo túnel comunica con el mar. Algunos Profundos están cerca, por los alrededores, trayendo ofrendas a la Semilla y cuidando de su bienestar mientras dormía. Al despertar, ha convocado a sus seguidores para que le apoyaran. Si algún PJ consigue salir del templo, sólo sería perseguido durante, como mucho, un kilómetro. Cualquier explosión mayor que la de varios disparos haría que el templo empezara a derrumbarse, y lo haría totalmente en cinco minutos, enterrando a los que estuvieran dentro. Sólo quedaría un pequeño estanque de aguas oscuras, rodeado de ruinas.

Sea como sea, si no logran llevarse la máscara, la Semilla o sus secuaces se la llevarán al fondo del túnel acuático, hacia el mar, cuando todo esto haya pasado.

Fin de fiesta

Si consiguieron la máscara, pueden venderla a algún museo por 10.000 dólares, o a un coleccionista particular por hasta 20.000. Si sobrevive, Sergio Molinos puede resultar un fiel aliado para posteriores andanzas de los PJs en Latinoamérica.



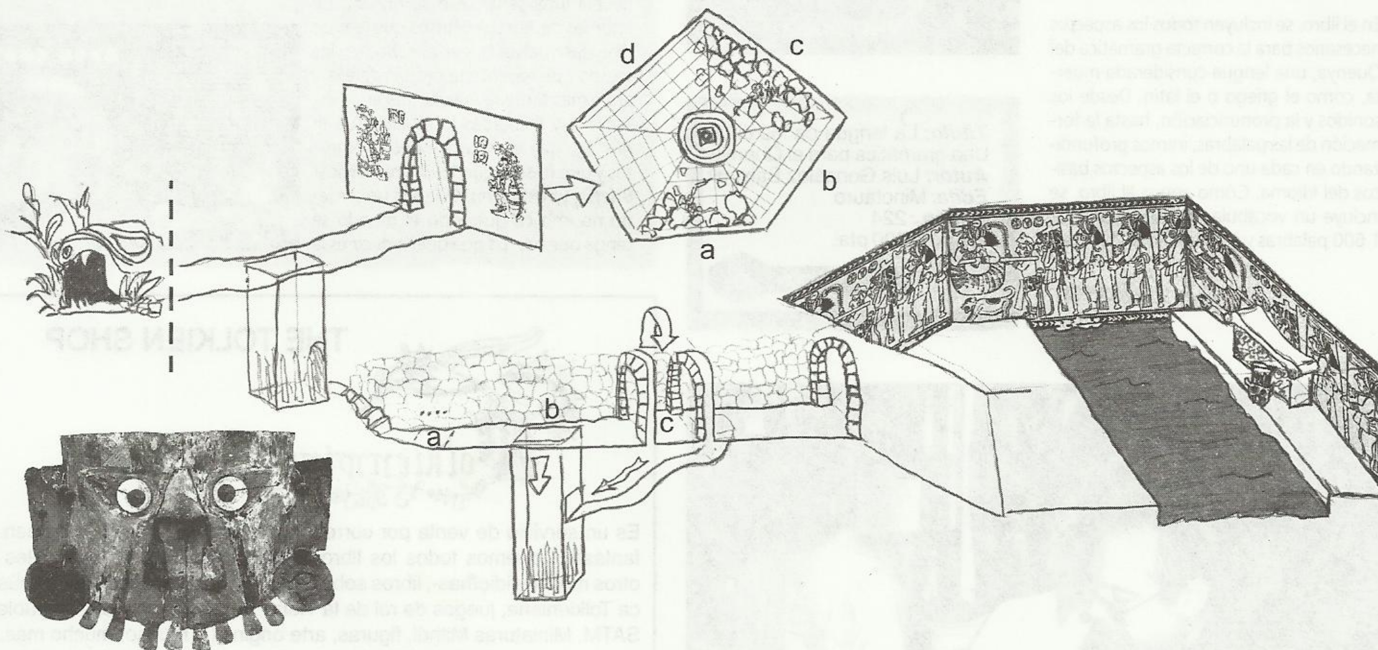
PNJs

Jonathan Fidget
Profesor de la Brown University, Boston.
FUE 12 CON 11 TAM 13
INT 12 POD 12 DES 8
P.V. 12 Cordura 40%
Antropología 60%, Arqueología 70%, Buscar Libros 66%, Historia 80%, Hablar Francés 60%, Leer-escribir latín 70%, Griego 50%, Español 45%.

Sergio Molinos
Psicólogo venezolano.
FUE 10 CON 9 TAM 9
INT 16 POD 10 DES 14
P.V. 9 Cordura 70%
Psicología 70%, Psicoanálisis 50%, Antropología 40%, Buscar Libros 60%, Grafología 30%, Escopeta 50%, Conducir Coche 50%, Primeros Auxilios 70%, Inglés 80%.

Semilla Estelar de Cthulhu
FUE 70 CON 60 TAM 120
INT 18 POD 15 DES 11
P.V. 90 Movimiento 20/20 nadando
Tentáculo 85% Daño 10D3
Garra 80% Daño 9D3
Armadura, 10 puntos. Regenera 3 p.v. por asalto.
Hechizos: Sólo usará hechizos para anular algún hechizo que los PJ pudieran haber hecho. Preferirá hacerlo todo con sus propias garras.





La Máscara de los Pimahura

Mapa 3: El Templo

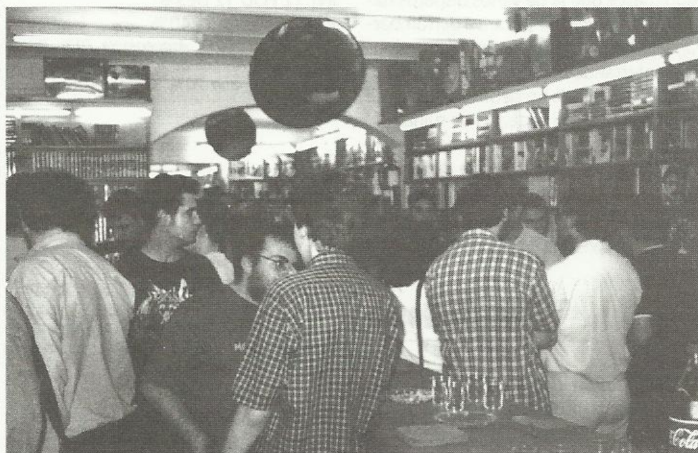
Incluido en el CD



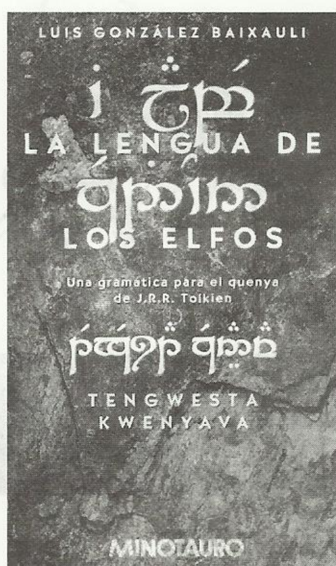


ÉRASE UNA VEZ...

APRENDER A ESCRIBIR *ELFO*



En el inmejorable marco que nos ofrecía la librería *Gigamesh*, como reciente editorial versada en pro de la literatura fantástica, tuvo lugar el 29 de septiembre la presentación por parte de *Minotauro Ediciones* de su última obra inspirada en los mundos de *J.R.R. Tolkien*. Nada más y nada menos, que La lengua de los elfos. Una gramática para el Quenya. El autor, Luis González Baixauli (Valladolid, 1974) lleva más de diez años vinculado al mundo del Señor de los Anillos y nos consta, como un perfecto conocedor de todo el universo *Tolkieniano*.



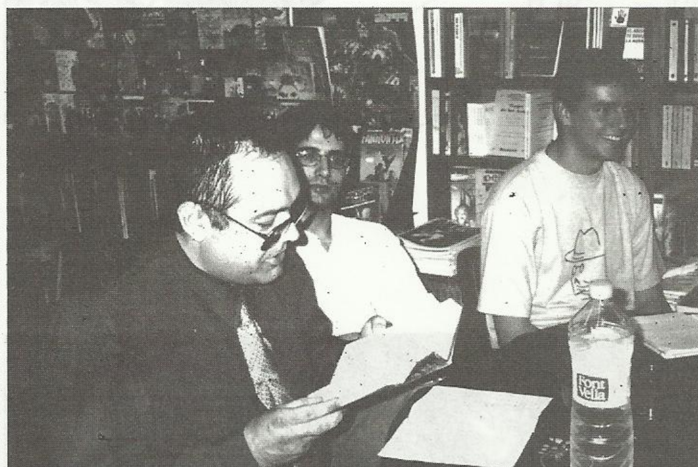
Poco a poco, fue llegando el público asistente al evento. Allí se dieron cita, para apoyar al joven autor, figuras relevantes de la Sociedad Tolkien Española, de la cuál es miembro, de Minotauro Ediciones y de Gigamesh Editorial.

En el libro, se incluyen todos los aspectos necesarios para la correcta gramática del Quenya, una lengua considerada muerta, como el griego o el latín. Desde los sonidos y la pronunciación, hasta la formación de las palabras, iremos profundizando en cada uno de los aspectos básicos del idioma. Cómo anexo al libro, se incluye un vocabulario / diccionario de 1.600 palabras y un sumario de fuentes.

Título: La lengua de los elfos. Una gramática para el Quenya.
Autor: Luis González Baixauli
Edita: Minotauro
Nº pág.: 224
P.v.p.: 1.400 pta.

PRESENTACIÓN

Iván Cañizares



En Busca de Klingsor

Autor: Jorge Volpi
Edita: Seix Barral, col. Biblioteca Breve
Barcelona, 1999
Premio Biblioteca Breve 1999

Hablábamos de mecánica cuántica. De algo muy parecido, pero en otra onda, vamos a hablar con esta casi, casi, perfecta novela. Sin embargo, permítanme una digresión.
El premio Biblioteca Breve fue algo significativo, no para mi generación, sino para la anterior a la mía (con lo cual habéis podido adivinar mi edad, y sí, soy un anciano pero con mente de niño ¿pasa algo?), y en su elenco se encuentran nombres como Juan Marsé, Vargas Llosa, Cabrera Infante, Luis Goytisolo, Carlos Fuentes, Juan Benet, etc. Aunque breve, fue un premio que procuró seleccionar la mejor calidad, y esos nombres anteriores dan prueba de ello, además de ser autores que han influenciado a todas las generaciones posteriores (y esto sí incluye la mía, por fin). El hecho de que se resucitara, a bombo y platillo, creó una expectación casi sin precedentes en el mundillo literario, excepción hecha de las quinielas que siempre se montan para el Nadal, el Planeta, el Nobel y el Cervantes.
La gran sorpresa fue cuando empezaron a aparecer las críticas. Mi estupefacción fue que se lo habían dado a un tal Jorge Volpi, por un argumento que me parecía más propio de un Konsalik, un Tom Clancy o un Eric Ambler (autor este último al que recomiendo vivamente). Y por un argumento que era que ni pintiparado para esta sección.
Porque estamos hablando de una novela de aventuras, a medio camino entre la de espionaje y la policíaca. Una novela inteligente, eso sí, no una de aquellas de Agatha Christie que lees un día y las vuelves a leer al cabo de dos meses y de repente te olvidas de ella y años más tarde la encuentras en la estantería y recuerdas lo mucho que te gustó y... ¡ay, qué mal envejecen los textos y qué frescos quedan los recuerdos! Bueno, ya está bien. Que sea un anciano no implica que todo el mundo se tenga que reír. Lo que quería decir es la sorpresa que me produjo la lectura de *En Busca...* fue una de esas que (no exageremos) se hallan una vez al año.
Estamos hablando de una gran novela, una novela que plantea el misterio prácticamente desde la primera página. Alguien dirigía el programa atómico del III Reich. Alguien coordinaba a los científicos de Hitler. Alguien... Pero los rusos, acabada la guerra, no saben nada. Ni los americanos, y eso es grave. Todos los científicos, pasados por el Juicio de Nüremberg o no, no saben quién podía ser ese espíritu central, ese hombre que marcó su época, que estaba allí pero jamás salió a la luz. Sólo a un detenido se le escapó una palabra, un nombre: Klingsor. Y el teniente Francis P. Bacon es el encargado de encontrar su pista y de averiguar su verdadera identidad.
Sólo hay un punto en la novela en la que el autor comete un desliz que deja entrever el final. Pero, por todo lo demás, hay un impulso certero en toda la narración que obliga a la lectura, a saber lo que viene después, una suspensión lógica que implica avanzar paso a paso, y con cada paso el personaje y nosotros que lo acompañamos nos vamos haciendo una idea más clara de quién puede ser. Pero no lo descubriremos hasta el final.
¿La razón por la que la comento en esta sección? Déjenme hablar por boca de Guillermo Cabrera Infante: "Es una muestra ejemplar del arte que quiero llamar la ciencia-fusión. Fusión de la ciencia con la historia, la política y la literatura". Dick, Brunner y Ellison lo habían practicado antes en lo que llamamos ciencia-ficción. No importan las etiquetas. Volpi ha escrito una novela que a cualquiera, árbitro de juego o no, le hubiese gustado interpretar.

Lluís Salvador



ÉRASE UNA VEZ...

Las Puertas de Anubis

Autor: Tim Powers
Edita: Gigamesh Ediciones
Barcelona 1.999

Lo sé, lo sé. ¿Qué me van a explicar a mi de *Las Puertas de Anubis*? Pues mucho, amigos, porque el tiempo vuela, y porque este mismo tiempo nos ha hecho a todos unos viejos gruñones (en el caso de quien les escribe, más gruñón todavía) y porque la escasez (paseen, paseen por las librerías) de títulos ha convertido en acontecimiento no ya la aparición de novedades, sino la recuperación de clásicos.

Las Puertas... es un caso típico de esto. En primer lugar, porque el título había desaparecido hace mucho tiempo de las librerías (qué tiempos aquellos en los que uno se encontraba con siete editoriales que vertían mensualmente sus títulos al mercado), en segundo porque se pagaba a precio de orillo en las librerías de segunda mano, en tercero porque el reencuentro con esta obra bien vale la reseña. Aunque sólo sea para que los nuevos lectores la conozcan.

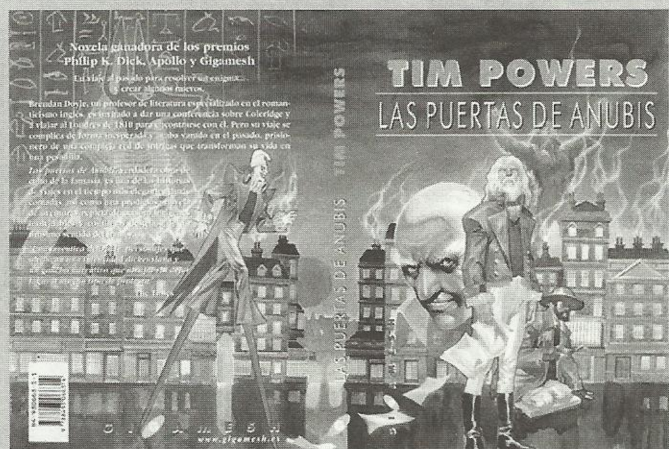
Bueno, al grano. ¿Qué palabra he citado más en los párrafos precedentes? Tiempo. ¿Y de qué va esta pequeña joya? Del tiempo, de sus viajes en él y de la persistencia de tiempos pasados en el futuro. No se vayan, parece embrollado pero no lo es. En realidad, de lo que se trata es de que el protagonista es un estudioso de la poesía de Samuel Taylor Coleridge, de Lord Byron y de... William Ashbless. Un millonario que al principio parece loco y después se demuestra como tal le reclama. ¿Motivo? Ha descubierto una serie de "agujeros" por los cuales se puede avanzar o retroceder en el tiempo, y el más próximo es uno de suficiente duración como para que una serie de personajes vayan allí, escuchen una conferencia de Coleridge y vuelvan, enriquecidos con una experiencia única y despojados de unos cuantos dólares de su cuenta corriente. Hasta aquí, todo normal, previsible. Sin embargo, algo saldrá mal... para el protagonista.

El hecho de que sea secuestrado y que se vea envuelto en ciertos turbios manejos por parte de unos hechiceros que también conocen los pliegues del tiempo, antaño intentados transformar mediante un horrorosamente fallido experimento, puede ser evidente para cualquiera. El hecho que estos hechiceros pretendan cambiar la historia y que les preocupe la aparición de alguien surgido ¿de cuándo?, también. Que sean egipcios, desde la primera página justifica el título. Que William Asbless, ese poeta misterioso surgido de la nada según todos los biógrafos, cuya vida fue totalmente oscura hasta su llegada a Londres y su entrada en amistad con Byron y los círculos literarios de la época se revele como una real metáfora de lo que puede ser el bucle del tiempo y su inferencia en él, no creo que constituya ningún misterio para cualquier lector medianamente avisado a los usos y costumbres de la ciencia-ficción.

Podéis haber comprobado que he revelado más argumento del que acostumbro a descubrir en mis críticas. No es por que el texto sea conocido, ni por que el tema sea evidente (de hecho, se intuye, pero la descripción está elegantemente llevada para que cuando se descubra el hecho concreto, uno se sonría de satisfacción porque es el momento justo en el que se debía revelar). Lo hago porque la gracia de esta novela es viajar con ella. Desde el principio, mantiene una estructura que nos va a obligar a pasar por el racionalismo, la fantasía, la magia, lo bizarro, lo arcaico, lo estético, la más pura acción y, sobre todo, el suspense. Porque, amigos, jamás descubrirán lo que pasa en la novela leyendo el prólogo y los dos primeros capítulos y después el final. No se pueden imaginar lo que sucede en la parte central de la novela.

¿Obra maestra? No. Hace unos cuantos años hablando con David Pringle, le pregunté porqué había escogido otra novela en lugar de *Las Puertas...*, y me respondió que porque el Londres que desarrollaba Tim Powers era artificial. Le di la razón. No es bueno discutir con un inglés sobre cuestiones que atañen a Inglaterra. Pero, por su ritmo, por su constante trepidación, por su desvergüenza (las cofradías de mendigos, por ejemplo), por su mismo argumento, preciso como un reloj, bien merece la pena una lectura. Créanme, no me gusta equivocarme, y he disfrutado con esta relectura de lo que puede ser un clásico de los viajes en el tiempo y lo que conllevan: *Las Puertas de Anubis*.

Lluís Salvador



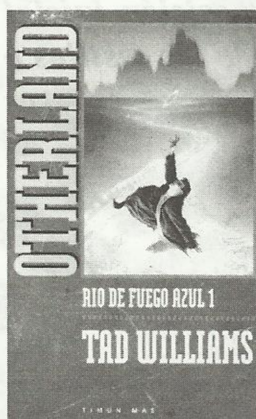
Otherland

RÍO DE FUEGO AZUL, vol.1

Virtudes y defectos en esta nueva novela de Tad Wiliams, autor que nos tiene acostumbrados ya a bastas aventuras en mundos de gran originalidad. La primera y gran virtud de este libro es que de nuevo su autor nos sumerge en mundos plenos de imaginación a lo largo de una historia que nos mantiene pegados al sillón. Este libro en concreto es el tercer volumen que conforma como el mismo autor define una gran novela. Aquí podremos ver como los misterios que se plantean en las dos primeras entregas se ven aumentados, ya que las respuestas que nos dan plantean nuevos interrogantes sobre qué hay detrás de *Otherland*, quién es el señor Sellars o qué pinta Paul Jonas en esta locura futurista que bien podría ocurrir en nuestra realidad en un futuro que tal vez no está tan lejano. Tal vez sea aquí donde puedo encontrar un posible defecto: al terminar la lectura del libro me encuentro con la misma sensación que al ver un capítulo de *Expediente X*: se me plantean multitud de cuestiones a lo largo del libro para llegar al final y darme cuenta de que no tengo respuestas y tengo que esperar tres o cuatro meses más para comprar el siguiente volumen y rezar para encontrar alguna conclusión. Aunque lo que acabo de decir no se puede considerar un defecto en sí, pues forma parte del encanto de *Otherland*, si que encuentro de mal gusto la forma tan abrupta en la que acaba este volumen.

Voy a acabar la crítica, pues no todo son defectos (bien al contrario). El autor en este volumen continúa dándonos el gusto de vivir nuevas aventuras con los personajes, creando escenarios creíbles y no sacados de la chistera como ocurre con otros libros del género. Esto hace más real la historia que se narra y nos hace preguntarnos ¿por qué no puede ocurrir lo que estoy leyendo? Veremos como los personajes viajan por mundos virtuales a través de una "Red" de comunicaciones muy desarrollada, intentado salvarse a sí mismos y encontrar respuestas sobre lo que está ocurriendo en el mundo de la realidad que conocen y el mundo virtual del que no pueden escapar. Sabremos un poco más de esa Hermandad del Santo Grial que ha creado *Otherland* y los posibles motivos que la originaron; y se nos aparecerán nuevos y enigmáticos personajes. Para terminar sólo quiero pediros que prestéis mucha atención con respecto al mundo en el que se adentran Orlando y Fredericks, de todos los que veréis a lo largo de *Río de fuego azul 1* es el que más original me ha parecido y el que más me ha hecho pensar.

Jordi Rojo





BATTLETECH

LA CAZA DE LOS JAGUARES
El Crepusculo de los Clanes, vol. 3

Esta novela, escrita por Thomas S. Gressman, es la tercera entrega de la conocida saga de *Battletech*, *El Crepúsculo de los clanes*. Con las guerras entre Las Grandes Casas y los Clanes ya iniciadas, el libro nos conducirá por viajes estelares entre los Estados Sucesores, en la desesperada intención de lograr la victoria sobre los Clanes. Al mismo tiempo, un desertor de los mismos, conducirá un destacamento denominado "Expedición Serpiente" a los planetas natales de los Clanes. Durante muchos años, la Esfera Interior ha sido la víctima. Ahora, en la guerra que puede terminar con todas las guerras, las presas se han convertido en cazadores.



El Señor del Tiempo

Volumen 1
EL INICIADO
Autor: Louise Cooper

Los Señores del Orden han vencido a las fuerzas del Caos, desterrándolas del mundo. Un chiquillo es adoptado por una comunidad de Sacerdotes de Aeoris, Dios del Bien y el Orden, lo instruirán en las artes arcanas. Tarod, nombre que recibe el protagonista, se convertirá en un gran hechicero. Con el paso del tiempo deberá enfrentarse a su terrible destino: lograr introducir de nuevo el Caos en el mundo. Yandros, un espíritu demoníaco, intentará que Tarod cumpla con su misión. Los Señores del Caos quieren regresar para volver a desafiar a sus antiguos enemigos.

Volumen 2
EL PROSCRITO
Autor: Louise Cooper

En esta segunda entrega, nuestro protagonista, Tarod, intentará huir de su castigo deteniendo el Péndulo que designa el paso del tiempo, trasladado a un lugar semejante a un limbo, él y dos nuevos personajes, Cyllan, una chica con poderes mentales, y Drachea, el futuro heredero del Margrave, traerán nuevas y terribles aventuras desde el castillo al que han sido trasladados por las fuerzas de la tormenta del Caos. En medio de mil y un problemas, Tarod conocerá el amor por vez primera.

Mireia González

MISCELÁNEA

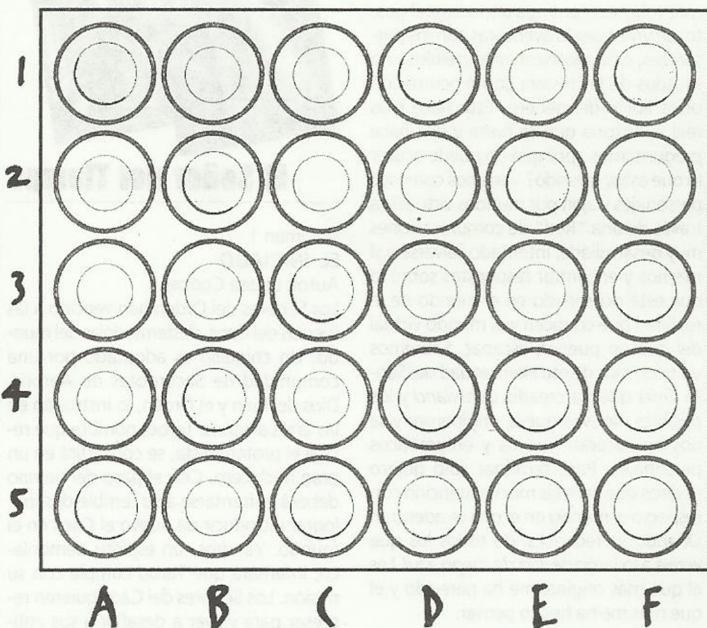
Otras formas de jugar

Yoté

Si en el anterior número nos desplazábamos hasta el continente asiático para hablaros del Shogi, en esta ocasión nos dirigimos a unos parajes no menos exóticos. Nuestra curiosidad nos lleva a remontarnos al área occidental del continente africano, cuna de una gran cantidad de juegos para gente con mucho tiempo y pocos recursos. Uno de esos juegos que podemos encontrar es el Yoté.

Josep de Riu

Sin lugar a dudas, los inicios del Yoté lo convertían en un juego para aquellos faltos de medios pero no de imaginación. Esto explica los pocos materiales que necesitamos para preparar un tablero e improvisar una partida. En su origen, el damero se construía excavando agujeros en el suelo, extrayendo la arena para dejar al descubierto una red de treinta hoyos formando una matriz de 5x6. Se pueden emplear como fichas desde piedras



hasta cerillas, pasando por los tubérculos de plantas de la región. Cuando este juego se "europeizó", el tablero natural fue sustituido por papel o en su defecto por pequeñas tazas distribuidas de la misma forma que su homónimo africano.

El Yoté es un juego con un alto grado de estrategia, donde las fichas disfrutan de una elevada libertad de movimiento. Cuando una ficha es eliminada puede ser retirada del juego, además de cualquier otra que esté en posesión del contrincante, dejando en evidencia la imperiosa necesidad de cuidar hasta el último detalle los movimientos propios y ajenos. Como puede haber quedado patente, la finalidad del Yoté es la de eliminar hasta la última ficha del adversario.

Las reglas

Se dibujan, o en su defecto se escarban, treinta círculos colocados en cinco filas. Cada uno de los participantes dispone de doce fichas del mismo color. En cada uno de los turnos el jugador puede colocar una ficha sobre el tablero, además de mover las que haya colocado con anterioridad. Es por esta razón que no es necesario haber dispuesto todas las fichas sobre el damero para poder empezar la partida. Es muy probable, incluso aconsejable, dejar algunas fichas al margen para su posterior utilización en una situación delicada o, como mínimo, más provechosa.

La fichas del Yoté se pueden mover únicamente en línea recta, incluyendo los avances laterales, avanzando una casilla en cada turno. No están permitidas las jugadas en diagonal y es necesario que la casilla a la que vayamos a acceder esté vacía para poder llegar a ella. En el caso que la casilla a la que deseemos acceder esté ocupada por una ficha rival, procedemos a matarla. Esto únicamente será posible si el círculo posterior al que ocupa la ficha que queremos eliminar se encuentra vacío. Al tratarse de una regla del juego, podemos frustrar en gran medida los planes del adversario si eliminamos uno de sus peones, pudiendo sacar una doble tajada al sernos permitido retirar una ficha adicional cualquiera de nuestro rival, siempre y cuando la tenga dispuesta sobre el damero.

El primero de los participantes en acabar con las fichas del adversario se proclama ganador de la partida. Es muy extraño y poco probable, aunque no imposible, que la partida acabe en un empate. Este se produce cuando a cada uno de los dos jugadores le queden tres fichas o menos sobre el tablero, contando claro está que ninguno de los participantes tenga alguna ficha sobre la mesa para ser jugada. En el momento en que se produzca esta situación se procede a proclamar la partida como nula, o en su defecto como tablas.

Estrategias

Aunque el Yoté no sea un juego complicado, sobre todo para todas aquellas personas que alguna vez en su vida hayan jugado alguna partida a las damas, es necesario tener una mente rápida y ágil a la vez que se requiere una cierta experiencia para reaccionar adecuadamente a cada una de las posibles situaciones del juego, que cambian rápidamente. La posibilidad de perder las fichas de dos en dos requiere una sabia utilización de la reserva y de su colocación en el hoyo más adecuado.

En el Yoté se pueden distinguir claramente dos figuras, la del atacante, que suele ser el que hace la apertura del juego, disponiendo sus fichas de una forma regular, aumentando sus posibilidades de movimiento a la par que se convierte en vulnerable a una táctica o distribución más defensiva, siendo adoptada habitualmente por el adversario. Sus fichas suelen respaldarse unas a otras haciendo que su avance sea muy lento, pero a su vez prácticamente inexpugnable. La táctica que deberá seguir el atacante es mover rápidamente sus fichas impidiendo una reorganización de las barreras rivales. De todas formas esto no es una regla exacta que debe cumplirse a rajatabla, puesto que durante la partida se producen innumerables variaciones en la disposición de las fichas cosa que permite a los oponentes cambiar los papeles a medida que la situación lo requiere.

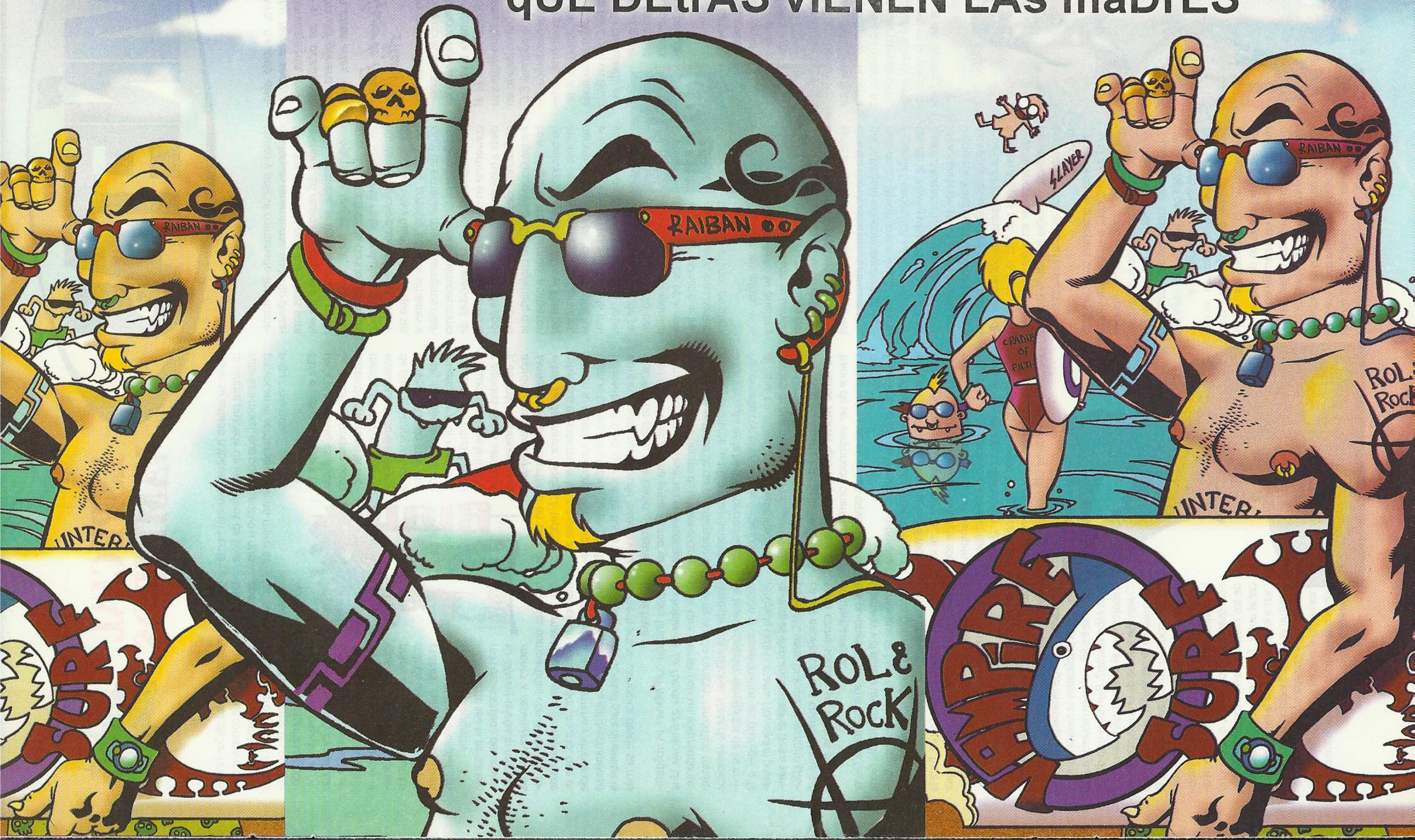
Un último consejo, cuando la partida esté en marcha es conveniente, al igual que en las damas, no dejar espacios detrás de las fichas. De esta manera reducimos las posibilidades de quedarnos fuera del juego cuando éste apenas acaba de comenzar. Como he dicho anteriormente, esta es una estrategia defensiva que normalmente adoptará el jugador que mueva en segundo lugar, quedando su táctica a expensas, en cierta medida, de las acciones o movimientos del rival.



Disposición inicial de las casillas o cuencos

deJAR QUE LaS nIÑaS sE ACerQUEN a mI

qUE DEtrÁS vIENEN LAs maDrES



VIÑETAS

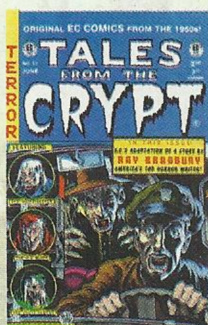
ESPECIAL VAMPIROS



El mito del vampiro, ha sido dentro del genero del terror seguramente el más homenajeado, revisado, versionado y, en ocasiones, vilipendiado dentro del género del cómic(así como en otros artes, cine, literatura, etc.).

Gerardo Rouco
Alex Vila

Realizando un rápido repaso, encontramos un gran número de obras que merecen ser recordadas. Remontándonos a los setenta, una editorial llamada *Garbo* recogió tres títulos donde se incluía el material de la compañía *Warren* que a su vez intentaba llenar el hueco dejado en el cómic terrorífico, por la editorial *E.C*, pionera en el cómic de genero bélico, Ci-Fi, Romántico, western y como no, de terror. Dentro de su parte dedicada al terror contaba con un título que sin duda os sonara, *Tales from the Crypt*, un título perseguido y finalmente clausurado por el senador Mc Arthy y su jauría de seguidores. La serie fue clausurada pero no por ello descendió su enorme popularidad.



Volviendo al material de Garbo y sus tres títulos *Vampus*, *Rofus* (*Creepy* y *Eerie* respectivamente en los Estados Unidos) y *Vampirella*, criatura de eterna devoción para muchos.

A simple vista lo que más rápidamente destacaba de Vampirella era su estupenda forma física y lo atrevido de su atavío (poco frecuente en la época). En cuanto a su historia, no se trataba del clásico guión de vampiros, más bien se trataba de una serie de aventuras con mucha acción, en la que se incluían matices propios del genero fantástico y policial combinado con húmedos toques de erotismo, un tanto descafeinados pero más que impúdicos para la época. En realidad Vampirella no era una vampiresa, si no que detrás de su imagen de mujer fatal, existía una rocambolesca historia dando comienzo en su planeta natal Drakulon. Curioso nombre y curioso planeta del que la sangre fluía de ríos y fuentes y en el que sus habitantes poseían hábitos similares e igual de extraños que los vampiros clásicos de la tierra. Compartían virtudes como sus afilados colmillos, la capacidad de convertirse en murciélagos y como no la dieta a base de sangre. Dentro de la época Warren, destacan guionistas como Archie Goodwing y Steve Englehart, que con el paso del tiempo acabaron guionizando para *D.C* y *Marvel*. Pero por encima de ellos destacó Pepe González, dentro de la vertiente gráfica, ya que fue el encargado del dibujo durante la mayor parte de *Warren* y consiguió dotar, como ningún otro, de carácter y sensualidad al personaje. En contrapartida los guiones de esta época, de forma más que frecuentemente, eran bastante sosos y faltos de originalidad.

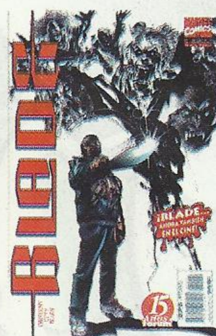
Pasaron los años, y la *Warren* cerró su puerta y Vampirella con su universo fueron comprados por la *Harris*. Des de entonces han desfilado por sus páginas infinidad de guionistas y dibujantes de todo tipo de catadura, auténticos chapuzas (la gran mayoría), pasando por genios de los lápices como Arthur Adams, Amanda Conner, Joe Jusko ... y guionistas de la envergadura de Warren Ellis, Grant Morrison o James Robinson. La mayor parte del material de la Harris permanece inédito en nuestro país, la única excepción es una serie de 12 números titulada *La Venganza de Vampirella* editada en Méjico por *Vid*, que se podría llegar a encontrar en alguna librería especializada, de todas formas se trata de un material sólo es para masocas sin redención.



Poco después la siempre correcta y gentil *Marvel*, optó a su trozo de pastel dentro del cómic de terror. Para intentar conseguirlo creo toda una serie de monstruos, la mayoría de los cuales eran super héroes *Marvel* de toda la vida pero con afilados colmillos y algún problema con la luz solar.

Para comenzar, Doctor Morbius, un médico que contrae una enfermedad sanguínea similar a la leucemia. Para intentar detener la progresión de esta enfermedad, Doc Morbius desarrolla una droga, que detiene los efectos degenerativos del virus, pero que en contrapartida provoca unos molestos efectos secundarios. Como súbitas crisis en las que se ve obligado a evitar la luz solar y en las que ha de consumir sangre humana para recuperar su estado habitual. Normalmente la sangre procede de individuos de baja catadura moral, que por un motivo u otro provocan el sentimiento de no merecer seguir viviendo.

Otro de los clásicos, por no decir el que más, es *Blade*. Su historia comienza poco antes de nacer, en el momento en que su madre, embarazada de él es atacada por un vampiro. Como consecuencia de este ataque, la madre de Blade muere, pero él nace con una serie de virtudes poco frecuentes. Posee la fuerza y agilidad de los vampiros y, además, es inmune a sus mordeduras, *pueden matarme pero no convertirme en uno de ellos*. Ya de mayor, dedicará todos sus esfuerzos en exterminar la raza que acabó con su madre. Las armas que empleará en esta peculiar cruzada serán principalmente el odio que siente hacía los vampiros, unos cuchillos de madera y su machete de plata, que como el mismo dice suele hacer mucha pupa. Como ya hemos dicho quizás este sea el personaje más carismático dentro de la línea oscura de Marvel, el típico tío duro, amargado y sádico, realmente disfruta exterminando a los vástagos de la noche. Por otra parte ha contado con el talento de Gene Colan al lápiz en infinidad de aventuras, y la verdad es que muy pocos dibujantes saben dotar de un aire oscuro a sus trabajos como él. A parte este debe ser el único héroe *Marvel* que ha pasado por el trance de ser versionado cinematográficamente sin caer en el más espantoso ridículo.



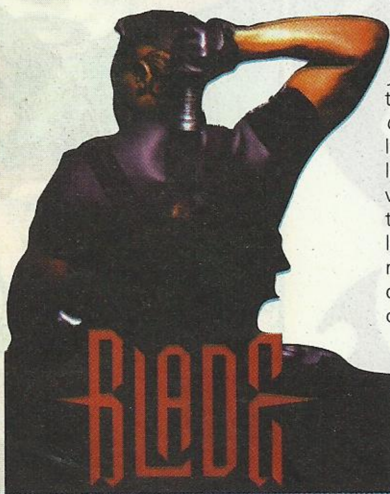
Para concluir con este curioso triunvirato de vampiros, es obligado hacer mención de Hannibal King. En este caso nadie mordió ni a su madre, ni a su cuñada, ni intentó detener un inicio de alopecie con un champú que le convirtió en vampiro. Este caso es tan sencillo como el encuentro con un vampiro hambriento. Desde este instante Hannibal King, intenta seguir con su vida de la mejor forma posible. Para alimentarse utiliza animales o bolsas de sangre como las de los hospitales, de esta forma puede conservar una apariencia, totalmente humana y controlar su ansia de sangre, *si no lo has provado nunca, difícilmente te convertirás en un adicto.* De todas formas su conversión a no muerto, al Sr. King no le sentó demasiado bien, desde el momento en que asumió su nueva condición la única motivación al igual que Blade, es la de suprimir a la raza vampírica. En más de una ocasión estos dos cracks han compartido viñetas para conseguir sus comunes propósitos

Quizás este sea el personaje más desvinculado del universo *Marvel*, relegado normalmente a secundario en las historias compartidas con Blade. De todas formas el guión es de lo mejorcito de *Marvel*. Un investigador privado, que es condenado a la vida eterna y emprende su particular venganza aprovechando su posición en la sociedad para dinamitar la infraestructura vampirica desde su más frágil base.

Y para finalizar con *Marvel*, es obligatorio hablar de *La Tumba de Drácula*. Una serie que cuenta con un sorprendentemente agudo carácter terrorífico tratándose de esta editorial. Nada de vampiros de buen corazón, renegados de su condición y obsesionados en proteger a la estúpida raza humana. No, aquí el protagonista es el mismísimo señor de los vampiros, el Conde Drácula, el vampiro clásico por excelencia, que cuando tenía sed sabía como saciarla sin ningún tipo de problema moral.

Los guiones corrieron a cuenta de Gerry Comway y al dibujo un inolvidable Gene Colan que se hizo con el personaje desde los primeros trazos dándole ese sello particular marca de la casa. Este trabajo en España fue editado por Forum, hará la friolera de diez años, así que conseguir actualmente algo de este preciado material será una ardua tarea.

Fernando Fernández es un excelente ilustrador que lleva algún tiempo sin dar señales de vida en esto del cómic. Ganador de la admiración general del público, con sus obras publicadas la revista Toutain durante los 80, ¿ alguien recuerda a *Zora y los Hibernautas*? Bien pues uno de sus trabajos fue el *Drácula* para la revista *Creepy*. Se trataba de una adaptación de la novela de Bram Stoker, que recogía a la perfección su atmósfera sórdida y a la vez romántica. Gráficamente se podría catalogar como poesía pictórica aplicándole un virtuoso tratamiento de color manual (nada de Photoshop), que era uno de los mejores elementos para identificar al autor. En general se puede observar a lo largo de toda la obra un cariño mutuo entre obra y autor. Fue recogida en álbum y editada por *Toutain*. Nuevamente si queréis conseguirlo, os tendréis que esforzar, pero la recompensa merece la pena.



Otra adaptación fue *Drácula de Bram Stoker*, basada íntegramente en el polémico film de Francis F. Coppola. En el guión encontramos a Roy Thomas y en el aspecto gráfico a Mire Mignola. El principal atractivo de estos volúmenes es observar las evoluciones de Mignola, creando una atmósfera sombría, labor por la que sin duda destaca el autor, capaz de crearla y hacer que nos sintamos transportados a la época victoriana en la que transcurren los hechos. Este trabajo fue editado por la hoy desaparecida Ediciones Zinco. Pero de todas formas si lo que más os apetece es echar un ojo de otros trabajos de Mignola, solo tenéis que conseguir cualquier volumen de *Hellboy* y en sus páginas encontraréis *Fafhrd y el Ratonero gris*, una creación propia en la que pone todo su esmero.

Mirando de frente a la actualidad, y para desmentir ese tópico de que los tiempos pasados eran mejores. El vampiro en el cómic ha evolucionado ganando matices y mejorando los enfoques de las historias. Las capas de cuello rígido, un tanto horteras por cierto, y el pelito engominado han dejado paso a ropas de diseño y cortes de pelo varios.

Dentro de la línea *Vértigo* para lectores adultos de *D.C*, que desde sus inicios se ha caracterizado por la calidad de sus escritores, el aire poco comercial de sus ediciones y el estilazo de alguno de sus dibujantes, encontramos un desfile de estrellas entre sus colecciones. Alan More nos deleitó con su *Cosa del Pantano*, precisamente este trabajo fue anterior a la creación de *Vértigo* y según dicen uno de los motivos para que naciera. Otros autores de renombre que han circulado por esta editorial han sido Neil Gaiman, Jamie Delano, Grant Morrison, Warren Ellis o Garth Ennis en la pluma, y Teddy Kristiansen, Chris Bacalo, Guy Davis, Steve Dillon, Philip Bond o Dave Mc Kean en los lápices. Gracias a todos ellos, auténticos expertos en el genero que nos centra, han convertido las línea *Vértigo* en lugar de visita obligado para todo aficionado al genero fantástico-terrorífico y al cómic en general.

Como no por estas páginas también han pasado vampiros o mejor dicho en este caso han circulado vampiresas. ¿Qué puedes encontrar en la típica carretera yanqui? La línea del horizonte, el cadáver de algún animalillo atropellado, bares de mala muerte con mujeres de las denominadas *malas*, vaqueros borrachos... y si eres varón y tienes realmente mala suerte puede que te encuentres con cinco atractivas motars relamiéndose mientras observan tu yugular. Estas son las preciosas protagonistas de *Vamps*, serie escrita por Alain Lee y dibujada por William Simpson, donde nos presentan a estas cinco mujeres curtidas en la vida y en la no-vida, con un par de cuentas pendientes con los hombres, concretamente con su sistema circulatorio. Se trata de una historia con el más puro estilo *road movie* protagonizado por vampiresas, que lógicamente no tiene nada que ver con Thelma y Louise.

Observando la línea *Vértigo*, llegamos a la conclusión que esta llena de cara duras, y no nos referimos a los editores. Uno de los que nos llego al corazón, viene importado directamente de las páginas de Predicador, se llama Cassidy y es un alcohólico, esto... no!, se llama Cassidy y es un vampiro, se alimenta de sangre pero no le hace ascos a una pinta de Guinness. Encontramos dos volúmenes francamente buenos dedicados a este cara dura, chupa sangre. El primero *Grita la sangre, grita Erin* nos presenta la vida del protagonista en su revuelta Irlanda Natal y como llegó su conversión a vampiro, mientras que el segundo *Cassidy: Sangre y Whiskey* nos muestra su relación con el resto de vampiros. Este segundo volumen lo podéis encontrar extensamente comentado en Líder número 2.

También entre las nuevas generaciones de artistas hispanos se ha realizado un excelente trabajo para captar al mito del vampiro.

El primero que nos ocupa es *El Baile del Vampiro*, con un Sergio Bleda que realmente se sale. Se trata de una serie formada por cuatro números, que la verdad saben a poco, editada por la línea *Laberinto* de *Planeta* y de una indudable calidad, tanto por su dibujo agresivo y dinámico, como por su guión fresco que huye del tono romanticón dramático y en ocasiones tan cargante en el que tan fácilmente se puede caer al escribir sobre vampiros. *El Baile del Vampiro*, está ambientado en la Barcelona actual, que es donde reside Inés una joven vampiro, que desde el primer momento se erige como hilo conductor de toda la historia dotándola de vitalidad y en algunos momentos incluso de alegría. Ella al igual que el resto de sus compañeros de raza, viven la vida deprisa, se enamoran, se van de bares, están a la última en cuanto a música y cine, en fin que provocan la sensación, que ser vampiro no está nada mal... si no fuera por los humanos.

Una pequeña serie que más que leerse se devora y su autor no demasiado prolífico al que vale la pena seguir el rastro.

¡¡¡ Noticia de última hora!!! Planeta ha anunciado la edición de un especial, que llevará por título *Inés 1997*, donde se explica el origen del personaje, como fue convertida en vampiro y otros secretos. Esta esperada edición saldrá a la luz coincidiendo con el *Salón del Manga*, que se celebrará en La Farga de l'Hospitalet (Barcelona), los días 29, 30 y 31 de octubre.

Sheol fue una serie de Vanessa Duran publicada por *Camaleón* hará un año y medio. En este trabajo encontraremos vampiros buenos, otros no tanto y vampiros malos de verdad. Toda esta fauna combinada con ansia de venganza, intriga y auténticos torbellinos de pasiones, más un guión según los cánones del *shoho-manga*, un dibujo de nivel y un ritmo muy a lo *japo*, consiguen dar a este trabajo la calificación de correctísimo.

Roy Thomas es uno de esos hombres que seguro pasa a los anales de la historia, seguramente como el hombre que más obras literarias ha adaptado al cómic. Cuenta en su currículum con casi todas las novelas de Robert E. Howard, el *Frankenstein* de Mary Shelley, *Dracula* de Bram Stoker y un interminable etc.

Una de las últimas adaptaciones es la novela de J. Sheridan, *Carmilla*, donde Thomas ha contado con Rafa Fronteriz autor de las ilustraciones en el prólogo y el epílogo que transcurre dentro de un periodo actual y con Isaak M.del Rivero para la mayor parte de la historia la cual transcurre durante el siglo pasado. Como curiosidad comentar que los dibujos a lápiz de Rivero han sido editados sin entintar. Una edición que se ve muy cuidada por *Dude Cómics* y cuyo precio es más que accesible, 675 pesetas.

Carmilla, *muestra todos los ingredientes de las novelas gótico-románticas de vampiros. La historia transcurre en una aislada y lujosa mansión cercana a una aldea, cuyos lugareños de carácter inculto y supersticioso, mantiene una relación con los señores de la mansión no mucho mejor que la de un perro con su amo. La protagonista, Laura, es una lánguida jovencita de frágil salud y excesivo refinamiento. En la mansión conocerá a Carmilla otra joven que debido a un "accidente" deberá permanecer en la mansión durante largo tiempo. La amistad entre las dos chicas, se irá estrechando con el paso del tiempo, mientras, en el pueblo los aldeanos comenzarán a enfermar. El rumor de que un vampiro es el causante de esta epidemia, se extenderá como la pólvora. Paralelamente, Laura comenzará a sufrir una serie de espantosas pesadillas que no ayudarán a su ya delicada salud.*

El relato supura glamour, languidez e incluso algún toque erótico, como las insinuaciones sobre una posible relación lésbica entre las dos protagonistas. Las escenas oníricas se presentan hábilmente entretejidas desdibujando la barrera entre el mundo real y el de los sueños. Este efecto se consigue en gran parte gracias al excelente dibujo de Isaak del Rivero, capaz de crear hasta el más mínimo detalle en decorados, vestuario, arquitectura e incluso mobiliario. A demás la opción de reproducir directamente las ilustraciones sin entintar, provoca una necesaria sensación de tiempos pasados.

Crimson, es la última y más cuidada obra de Humberto Ramos. Polémico dibujante que desde sus orígenes ha antepuesto la expresividad y la comunicación mediante el dibujo, a la corrección de formas y perspectivas, en ocasiones tan inmovilizadoras para el artista y por defecto tan grises para el lector. Ha Humberto Ramos se le ha catalogado como el máximo exponente de ese extraño género llamado *Améri-Manga*, un estilo que goza prácticamente en igual número de seguidores como de detractores. Lo que parece indiscutible es que en este trabajo el autor nos comunica a cada trazo de su mano y le consigue dar un estilo que lo convierte en puro espectáculo visual.

La ambientación y el diseño del personaje es impagable, además la historia irá ganado detalles, los personajes principales irán evolucionando y los nuevos aportarán nuevas tramas en el guión a medida que pasan los números, haciendo olvidar de esta forma ese inició tan clasicón. Guionizado por Brian Agustin y tintado por Sandra Hope, *Crimson* en el momento de escribir este artículo, va por su quinta entrega y nos lo ofrece Planeta.



ENTREVISTA A PILAR GUTIERREZ (FÍCOMIC)



Iván Cañizares

Pilar Gutiérrez
Edad: 36 años
Directora de Fícomic

Líder- Otro proyecto más dentro de vuestra dilatada carrera organizando eventos. ¿Os cuesta proyectar ilusión en vuestras iniciativas o se convierten en mero trabajo?.

Pilar- Noooo!!. Nada rutinario, cada salón es diferente, la incorporación de nuevos alicientes como el concurso de Karaoke, el concurso de disfraces, la biblioteca manga o el torneo de videojuegos en el salón del manga específicamente hace de cada edición, una aventura diferente. Dentro de las limitaciones de nuestro presupuesto y tiempo, intentamos superarnos año tras año.

L- ¿Que aportará el próximo salón del manga?

P- Destacaría que nos abrimos a nuevos temas relacionados, como el anime y el videojuego entre otros. Aparte de lo que te he comentado anteriormente.

L- ¿Su autor Favorito?

P- ¿?. Miguelanxo Prados

L- ¿ Estarán presentes los Juegos de Rol?

P- No, nosotros no organizamos nada. Depende de las empresas que asistan.

L- ¿ Cómo valoráis iniciativas cómo Expocómic y su integración con Expogames, los juegos de Rol, de tablero...?

P- Positivamente. El objetivo principal de Fícomic, es la promoción del cómic, los autores. Todos estos salones pequeños, ayudan a apoyar el cómic. Han surgido muchas editoriales pequeñas en Madrid y es un apoyo muy grande para ellos. Además, aparte de Expocómic hay otros como *Viñetas* de Gijón, en Avilés, en Granada etc.

L- ¿A qué mundo virtual de los cómic le hubiera gustado viajar este verano?

P- Ja, ja. Eh, Humm..., sí, a la Galia de Asterix.

L- ¿Esta el Manga de-caída, o los superhéroes de capa le ganan terreno?

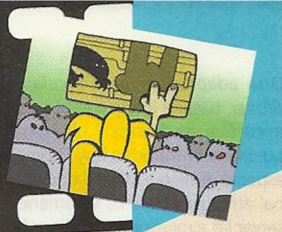
P- Ambos géneros venden bien, aunque se esta viendo que el manga deja de interesar, sobretodo a las Editoriales. De todos modos, hay muchos aficionados a este genero y están muy bien compenetrados.

L- ¿Su cómic más entrañable?

P- Zipi Zape y Asterix.

L- Para finalizar, os deseamos desde Líder, toda la suerte del mundo, y que el Salón del Manga alcance a su hermano mayor para disfrute de los miles de Otakus de este país que se darán cita, y que nos consta de nuestros lectores una gran parte. ¿Alguna sugerencia para nuestros ellos?.

P- Que vengan a visitarnos. Que se apunten al Karaoke, y sobretodo, que disfruten del buen ambiente que rodea al evento.



LA SANGRE ES LA VIDA

Con el estreno de Vampiros de John Carpenter vuelven resonar los mitos vampíricos que forman parte de las leyendas de la cultura europea. Una excusa perfecta para mencionar algunos de los títulos más curiosos y destacables que se han llevado a la gran pantalla.

Ricardo Martín

El deseo de la inmortalidad, la eterna juventud y, en definitiva, engañar a la muerte, ha servido de inspiración a multitud de mitos y leyendas. Los seres humanos en algún momento, hemos soñado con gozar de esta suerte. Pero a algo tan valioso siempre se le ha puesto un precio elevado. Dios tenía la capacidad de conceder este destino, pero no como un beneficio del elegido sino en perjuicio de éste. En el Nuevo Testamento tenemos a Castáfilo, el guardia de Poncio Pilatos que golpeó a Jesucristo poco antes de su crucifixión, condenado a vagar eternamente por la Tierra hasta el Juicio Final. Y Por otro lado al Conde Drácula, también condenado a vivir en la oscuridad de la noche por los siglos de los siglos, vaciando las venas de víctimas incautas, obteniendo así el único néctar que saciaba su apetito: la sangre. Siempre según el libro *Drácula* de Bram Stoker, ya que el auténtico Drácula en el que se basa este autor era Vlad Tepes nacido en Transilvania en 1431, cuyo padre Vlad Dracul perteneció a la Orden del Dragón para defender a la cristiandad de los Turcos. Con él nacio una leyenda negra en la que se hablaba de auténticas atrocidades, como cuando para paliar el hambre de sus súbditos les convidó a una gran comilona en su castillo, que al final tuvieron que pagar con su vida (sin duda una curiosa forma de eliminar el paro). El libro basado muy lejanamente en este personaje, publicado en 1897, se convirtió en años después en la piedra filosofal del arte cinematográfico.

En 1922 se estrenó la primera película donde aparecía un vampiro *Nosferatu* (el no muerto) del director alemán F.W. Mornau. Una película muda que llamó la



atención por la gran creatividad que demostró su autor en una época de medios técnicos inexistentes. Algunos de los efectos más destacables fueron las imágenes fantasmagóricas creadas mediante la no positivación de los fotogramas filmados, o la transparencia del vampiro al desaparecer después de su contacto con el sol. Sin duda un clásico.

El Drácula más popular por aquel entonces fue el que realizó Tod Browning en 1931, teniendo como protagonista a Bela Lugosi, uno de los actores que mejor se metió en la piel del famoso vampiro. De hecho, le gustó tanto el papel que lo hizo suyo incluso fuera del plató, aunque más que ser adicto a la sangre lo acabó siendo a las drogas duras (ver *Ed Wood* de Tim Burton).

Pero sin duda fue *Drácula* (1958) de Terence Fisher, con Christopher Lee como el aristócrata "chupasangre" y Peter Cushing como su némesis: el Dr. Van Helsing, la producción más apreciada por los amantes del género fantástico. Una película de la productora inglesa Hammer, especializada en este género cinematográfico, que sería el principio de una saga de películas que girarían entorno a este ser inmortal. Van Helsing también se labró su propia fáma, lejos de la sombra de Drácula, aunque no de los de los señores de la noche fue el protagonista de un curiosidad como *La leyenda de los siete vampiros de oro* (1974), una coproducción de Hong Kong y Gran Bretaña (también de la Hammer) en la que Peter Cushin volvía a encarnar a este intrépido cazavampiros.

En los años 60 hubo algunos títulos, que sorprendían más por su rareza que por su interés. Como por ejemplo *Santo contra las mujeres vampiro*, donde el famoso luchador mejicano (homenajeado en *Perdita Durango* de Álex de la Iglesia) se enfrentaba a estas criaturas del averno. Tambíen la obsesión que sentía Andy Warhool por este tema le llevó a dirigir *Batman Dracula* (1964) y más tarde a producir un título similar, *Batman fights Dracula* (1967). (¿acaso era un fan del hombre murciélago?). ¿Y por qué no? *Billy the Kid vs Drácula* (1966) (¡toma ya!), un caso claro del exotismo que llegaron a alcanzar ciertas producciones involucrando al rey de los vampiros.

Una nueva década un nuevo Drácula, en esta ocasión se ponía tras las cámaras John Badham. El director de *Fiebre del sábado noche*, *Juegos de guerra* o *Cortocircuito*, volvió a hacer otra adaptación del clásico de Bram Stocker, esta vez con Frank Langella como Drácula y Laurence Olivier como Van Helsing, pero sin acabar de convencer. Esta película coincidía en el año del estreno (1979) con la comedia *Amor a primera vista*, en la que George Hamilton (el abogado de los Corleone en *El Padrino III*) se afilaba los colmillos y el actor/director Richard Benjamin descubría que en su árbol genealógico figuraba el nombre de Van Helsing. Una película tontorrona, pero ¿dónde se había visto a tan elegante aristócrata coger una "cogorza" de cuidado después clavar los colmillos donde no debía?.

Cuando ya nadie tomaba muy en serio el nombre de nuestro vampiro favorito, debido a la erosión que producía las mubichas adaptaciones del clásico, fue Francis Ford Coppola quien consiguió colas en los cines gracias a una nueva adaptación de Drácula. Aunque fue un trabajo de encargo, Coppola no pudo evitar dejar su talento en esta nueva película, creando un estilo visual fascinante en el que cada plano era como si pintase en un lienzo. La historia se decantó más por el lado romántico que por el género del terror, cosa que no gusto a la gente que buscaba sangre y vísceras mientras comía palomitas.

Aunque son muchos las películas que me dejo en el tintero por cuestiones de espacio, no quiero olvidarme de dos producciones de reciente estreno que vale la pena tener en cuenta: *Vampiros* de John Carpenter, la que iniciaba este artículo y *Ravenous*, que nos habla de otra adicción: la de la carne. Quién iba a decir que hacer un buen estofado con nuestro prójimo nos daría la inmortalidad a cambio de un apetito insaciable (¿otra forma de vampirismo?). Una metáfora atroz del capitalismo americano orquestado por la directora Antonia Bird, con un excelente Rober Carlyle, que pronto aparecerá como villano en el nuevo Bond.

En lo que respecta a los vampiros de Carpenter decir que ni mucho menos es su mejor obra, como le atribuyen algunos críticos, aunque sea una visión interesante de estos seres demoniacos, enfrentándose a un James Woods que caza vampiros por dinero. Carpenter consigue, a propósito acercarnos al género del western, sin dejar el horror.





STAR WARS: EPISODIO I LA CRITICA

George Lucas, se convirtió a finales de los años 70 en el centro de un universo que él mismo había creado. El nombre de *Star Wars* (*Episodio IV*, para los más aventajados) fue el grito de guerra que las taquillas americanas utilizaron mientras amasaban cientos de millones de dólares. Nadie se acababa de creer un fenómeno que avanzaba como un río salvaje a lo largo y ancho de todo el mundo, sobretodo la propia 20th Century Fox, que antes de su lanzamiento en la cartelera americana eliminó el trailer de las salas donde se proyectaba, por temor a, según ellos, una previsible reacción negativa por parte del público en el estreno de una película en la que nunca confiaron. Y por supuesto la crítica recibió esta película con los puños en ristre, acusándola de infantil y maniqueísta, donde se abusaban de unos más que logrados efectos especiales.

Han pasado 22 años desde que Lucas se decidió por el negocio, a expensas de la carrera de dirección cinematográfica, para poder explotar el "boom" que supuso esta película creando una colección de muñecos, maquetas de naves



espaciales, incluso una compañía de videojuegos, y produciendo las otras dos entregas (Episodios V y VI respectivamente), que seguían las andanzas del joven caballero Jedi, Luke Skywalker, protagonista de toda la trilogía. Y por fin el creador de esta saga ha vuelto a sus orígenes sentándose en la silla del director, orquestando su nueva fantasía: *Star Wars: Episodio I*, donde se narra el origen de esta saga galáctica de la que ya conocemos el final.

Parece ser que esta nueva trilogía girará entorno a la historia de dos personajes claves en esta saga medieval-galáctica: Obi-Wan Kenobi y Anakin Skywalker (la semilla que dará como fruto uno de los malvados más aterradores que se han visto en la historia del cine más reciente: Darth Vader).

Este primer episodio aparece como el caldo de cultivo o el prólogo de los acontecimientos que continuarán en las próximas dos entregas. Episodio en el cual descubrimos el origen de la Fuerza, podemos contemplar al que encarnará el satánico Emperador, como un Senador con buenas intenciones, y como no, somos testigos del latente lazo de afecto que unirá al joven Anakin con la bella reina Amidala, la cual dará a luz a los hermanos protagonistas de la primera trilogía, Luke y Leia.

Para muchos, yo incluido, el mayor defecto que se puede apreciar en esta película es la etérea trama argumental, centrándose en un maremágnum de espectaculares, y por qué no decirlo, geniales escenas de acción. Defecto, que por otro lado puede ser una estrategia comercial urdida por el "maestro" Lucas, para hinchar aún más sus arcas de dinero hasta el estreno en el 2002 del segundo episodio que se espera sea el nudo, o núcleo argumental de esta nueva trilogía, como sucedía con *El Imperio contraataca*, en mi opinión el mejor film de cuantas películas de esta saga se han hecho hasta la fecha.

Otro elemento de importancia es la presentación de unos personajes que aunque no consiguen olvidar el carisma de sus antecesores cinematográficos (léase Han Solo y Cía), tampoco están faltos de él, como acusaban algunos críticos norteamericanos, tan amantes de elevar a los cielos o hundir en la miseria a las películas de género fantástico, guiándose más veces por el peso de su ego que por su profesionalidad.

Por mi parte sería de necios negar que disfruté como un niño con consola de videojuegos nueva, en la proyección de tan emocionante acontecimiento que es esta *Amenaza Fantasma*. He de destacar la secuencia de las carreras de Pod Racers, los majestuosos escenarios en los que se desarrollan las aventuras de nuestros héroes: el mundo submarino del planeta Naboo, la infinita urbe que es el planeta Coruscant y sobretodo, la última media hora de película en la que se desarrollan, con un ritmo endiablado, hasta cuatro acciones paralelas: la incursión espacial protagonizada por Anakin, la batalla de los gungan contra los androides de la avariciosa Federación Comercial en la superficie de Naboo, teniendo como general a Jar Jar Binks (el personaje infantil, que no me resultó tan "plasta" como se iba diciendo), la reconquista del trono de Naboo por parte de la reina Amidala, y por último la intensa y trágica lucha de Qui-Gon y Obi-Wan contra el oscuro pero poco hablador Darth Maul (tiene sólo un par de frases más de las que dice en el "trailer").

También podemos apreciar curiosidades como el guiño que envía Lucas a su colega Spielberg, cuando en el Senado Galáctico se puede apreciar en un segundo plano, a un grupo de representantes de la raza de E.T., o la aparición del desagradable Jabba el Hutt, y ya en un plano más técnico, la solidez de algunos escenarios totalmente digitales, cosa que ayuda a entender los más de 2.200 planos falseados con ordenadores, que aparecen en esta película.

Pero la cuestión pendiente es: ¿cumple la película con las expectativas creadas, o de nuevo el marketing ha hecho de las suyas?. Creo que la respuesta más lógica sería un doble sí; por un lado la experiencia es similar a las anteriores películas, o sea, acción, emoción, memorables efectos especiales consiguiendo hacernos sentir niños una vez más, aunque con una maquinaria promocional de proporciones sólo equiparables a la Estrella de la Muerte, y es que Lucas también le cuesta resistirse al "lado oscuro" de la Fuerza.



El corazón del guerrero ¿La vida es un juego de rol?

El conocido periodista y crítico de cine madrileño Daniel Monzón se pone tras la cámara para llevar a cabo su ópera prima. Con este propósito deja de lado el tópico que define a los críticos cinematográficos como directores de cine frustrados.

Ramón, un joven fascinado por los juegos de rol empieza a experimentar como el mundo en el que vive se ve alterado por una serie de visiones en las que se hacen reales los personajes de sus partidas. Este es el punto de partida que nos propone Monzón para su película, definiéndola como "una historia de aventuras esquizofrénicas que se mueve entre dos realidades". De hecho hay que apuntar que el logo de la película es "La realidad es mentira", con lo cual cabe imaginar que la duda que pretende resolver esta película es: ¿cuál es la realidad, el mundo fantástico del juego de rol o la vida que todos conocemos?

Aunque el argumento pueda resultar propaganda negativa para los juegos de rol, su director pretende centrarse más en la fantasía y en la aventura que en buscar motivos oscuros que llevan a jugadores con problemas mentales a cometer salvajadas como las de Madrid. No se puede esperar otra cosa de un director que considera los juegos de rol como apasionantes y divertidos.

En esta producción de 500 millones (un opulento presupuesto para una ópera prima), destacan Fernando Ramallo como el aficionado a los juegos de rol, Joel Joan que interpreta el doble papel de entrenador de un gimnasio y el de un bárbaro al estilo Conan, al igual que Neus Asensi que de una prostituta de la Casa de Campo de Madrid, pasa a interpretar a una bella (y escotada) guerrera. También podemos ver a un mago que nos recuerda mucho a Santiago Segura pero con melena y barbas.

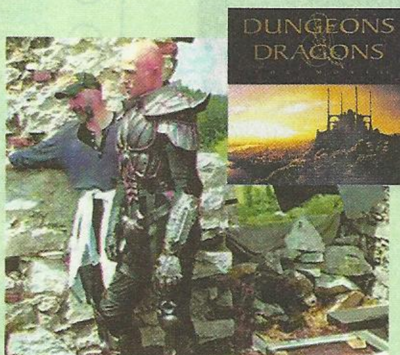
El estreno está previsto para estas Navidades, resultando inevitable una lucha sin cuartel contra las grandes producciones norteamericanas, sobretodo contra el "Tarzán" de Disney.

DUNGEONS & DRAGONS, LA PELÍCULA.

Parece ser que el famoso productor Joel Silver ("Arma letal", "Jungla de cristal") deja a un lado la realidad virtual, para llevar a cabo la adaptación del famoso juego de rol de TSR a la gran pantalla. Hasta aquí todo correcto. Pero, ¿qué se puede esperar de un presupuesto de 28 millones de dólares en los tiempos que corren?. "Dragon Heart" costó el doble, y eso que no era una superproducción.

La película esta dirigida por el novato Corey Soloman y nos explicará la historia de un malvado mago llamado Profion (Jeremy Irons, sino se arrepiente) que no esta nada de acuerdo con las ideas de una joven emperatriz que cree en la justicia y en la igualdad. Por suerte un ladrón y un joven mago saldrán a la búsqueda de un artefacto mágico que les ayude a defender el deseo de la emperatriz.

Se prometen 200 planos de efectos especiales ("Star Wars: Episodio I tenía 2000), en los que se podrán ver una batalla contra 75 dragones (por algo la película está basada en la Dragon Lance)





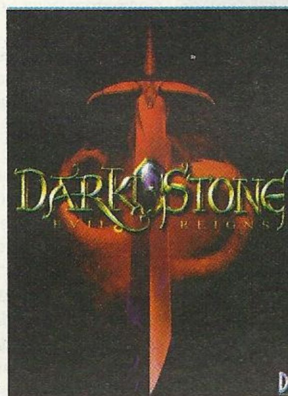
LÍDER VIRTUAL

FLASHES

Darkstone: ¿Un juego de rol en un universo en 3D? *Delphine Software* acaba de lanzar su nueva propuesta, un juego de rol medieval fantástico con una apasionante aventura.

Nuestra misión será conseguir los siete cristales de Kaliba, los cuales nos permitirán derrotar a Draak, el gran nigromante y Señor de los Dragones. Un argumento poco original, pero que nos meterá en una trepidante aventura dónde la interactuación con otros personajes será muy importante para conocer que camino tomar para conseguir nuestra meta. Podremos escojer entre los cuatro típicos tipos de personaje (guerrero, mago, ladrón o clérigo) y con la posibilidad de controlar hasta dos personajes elegidos entre ocho disponibles. Todo el juego trancurre en un elegante y correcto entorno en 3D, con posibilidad de mover en tiempo real la cámara que muestra la acción de nuestros personajes en todos los sentidos.

Los 32 niveles y la aleatoriedad de éstos nos garantizan decenas de horas de diversión. Además las 20 aptitudes de cada personaje nos permitirán modelar a nuestro personaje a medida que vaya ganando experiencia y vayamos mejorando estas habilidades. En resumen, una interesantísima propuesta que no os podéis perder.



Black Isle Studios se mete de lleno en los juegos de rol *On Line* con *Icewind Dale*, un juego basado en las reglas de *AD&D* y que utilizará el motor gráfico del *Baldur's Gate*. El juego básico constará de diez grandes áreas a explorar, quince niveles de dungeons y estará ambientado en las novelas de Robert Salvatore.

Bioware, los programadores de *Baldur's Gate*, preparan la bomba más espectacular de los últimos tiempos. Bajo el entorno gráfico de *MDK2* nos ofrecerán *Neverwinter Nights*, un juego de rol online basado también en el clásico *AD&D*. Pero una novedad acapara nuestra atención: el juego contará con un editor de módulos, que nos permitirá diseñar el terreno, los personajes y los diferentes encuentros y sucesos que se encontrarán los PJs. Con este editor podremos diseñar aventuras propias que podrán colgarse en Internet y formar parte de los mundos de este juego, para que cualquier jugador del mundo pueda probar nuestra aventura.

Wizards of the Coast se apunta también a los juegos de rol por Internet con *The Dragon Fist*, un juego ambientado en la China de las artes marciales para luchar contra el malvado emperador Jianmin. A finales de noviembre estará disponible más información en la página web de la compañía.

The Gryphon Tapestry es la cuarta novedad de última hora en juegos de rol Online. También estará ambientado en un mundo medieval fantástico y los programadores prometen que el juego evitará los jugadores «cafres» que se conectan para matar a todo lo que se les pone por delante (incluidos otros PJs) y obligará a los PJs a cooperar para resolver los puzzles. Otra propuesta de un género, que a partir de las últimas noticias, parece que va a convertirse en el género de moda de este próximo inicio de milenio.



Dino Crisis (ver pág. XX)

Los amantes del *L5R* tendrán dentro de muy poco un videojuego de rol ambientado en el Japón medieval. En *Throne of Darkness* controlaremos a siete samurais que tratarán de elevarnos a lo más alto, para llegar a ser el Señor de la Guerra y poder acceder a un modo de juego de varios jugadores. Interesante propuesta de *Acclaim* para dentro de muy pocos meses.

Atriach es el proyecto de la compañía *World Fusion*. Se tratará de un juego de rol en un mundo alienígena con la posibilidad de criar nuevas especies y con ejércitos incluidos. Una nueva propuesta que aún no tiene fecha de lanzamiento.

Aunque *3DRealms* no lo ha anunciado oficialmente, todo apunta a que *Prey*, uno de los juegos más esperados, ha sido cancelado. La mayor parte de su grupo de programación están trabajando para finalizar *Duke Nukem Forever*. Quizás en un futuro próximo se retome el proyecto o se anuncie su cancelación definitiva.

Existe disponible un patch para *Quake* con el que podremos cambiar el hacha de nuestro personaje por un sable laser *Jedi*. Parece que el fenómeno *Star Wars* llega también al clásico *Quake*.

Si eres un fan de *Star Trek* continuas de enhorabuena. En breve aparecerá *ST: Deep Space Nine*, un arcade que bajo el motor de *Unreal* te permitirá jugar en primera o tercera persona friendo con tu laser a todos los enemigos. También está cerca *Star Trek Armada*, un juego para controlar 30 naves y todas las instalaciones de soporte a éstas en un conflicto armado, pudiendo controlar tanto las naves de la federación como otras civilizaciones como los malvados y poderosos Borgs.

El nuevo driver *DirectX* 7 no solamente se usará para los juegos y aplicaciones de PC, ya que *Microsoft* ha anunciado que también se utilizará para la nueva consola de *Sega DreamCast*. Con esto se conseguirá que los juegos programados en cualquiera de las dos plataformas sea facilmente reconvertible en la otra, tal y como se está ya haciendo, pero en este caso con la versión 6.1 del mismo *DirectX*.

Cuando leas estás lineas, y si no ha sucedido ningún imprevisto, estará disponible la segunda parte de *Rage of Mages*, con el subtítulo de *Necromances*. En 43 misiones no lineales nos podremos enfrentar a orcos, trolls, zombies y resto de bichos malos que completan hasta 14 monstruos y 52 razas diferentes, con más de 200 armas para repartir jarabe de palo. El juego dispone de opción multijugador con hasta 16 usuarios simultáneos. La primera parte del juego está editada en España por *Dinamic*.

Messiah, uno de los juegos que más se esperan y más han dado que hablar, tiene fecha de lanzamiento en USA. Será el 15 de noviembre de este año, aunque se comenta que a mediados de octubre estará disponible una demo de un juego que te convertirá en un auténtico angel.





HEAVY METAL FAKK 2

Una de las mayores sorpresas del E3 fue sin duda la presentación de las primeras imágenes de un juego llamado a convertirse en uno de los lanzamientos del año. *HMFKK2*, se basa en la película del mismo nombre, que a su vez es la adaptación del cómic que edita *Heavy Metal*. Todo un espectáculo supervisado por un gran maestro de ceremonias como Simon Bisley, ¿quien no conoce su etapa por el *Lobo* de *DC Cómics?* El juego creado por *Ritual Entertainment* será el primer lanzamiento que salga al mercado bajo el engine gráfico de *Quake III Arena*, mezclará en sus medidas exactas sexo y violencia, sin dejar de lado una buena historia. Todo un bombazo soportado bajo un entorno excelente. No apto para cardíacos.

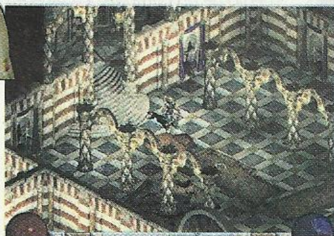
RUNE

Los chicos de *Human head Studios* Estan desarrollando un titulo que sin dudas dara que hablar en un futuro no muy lejano. *Rune* nos pondra en la piel de un joven vikingo de nombre Ragnar. Que emprendera una singular cruzada contra un sinfín de malignas criaturas comandadas por un ente del averno que esta haciendo estragos entre la población vikinga. Aunque su lanzamiento se espera para entrados el año 2.000, podemos avanzar algunas de sus principales características. *Rune* combinará diferentes elementos, como puede ser el combate cuerpo a cuerpo, la exploración y una exquisita linea argumental, que hara las delicias tanto a los amantes de la historia nórdica, como del incondicional de buen juego. De los aspectos técnicos destacar, la inclusión de la opción multijugador y la creación del engine gráfico a partir del código fuente de *Unreal* incluyendo algunas versiones que nunca fueron editadas.



FORCE COMMANDER

LucasArts vuelve a encender los motores de su vaina y bajo la estela creada por el último trabajo de su independiente CEO, *SW Episode I*, y posiblemente arropado por el entorno gráfico del *Quake III Arena*, *FC* está llamado a ser una obligada pieza de coleccionismo para cualquier amante del universo de George Lucas. En un entorno 3D en el que la estrategia será el punto crítico del juego, sin dejar de lado otros aspectos y siguiendo hasta cierto punto una trama paralela a la de las tres primeras películas de la saga, podemos aventurarnos a pronosticar que va a convertirse en uno de los lanzamientos más atractivos de cara a un futuro.



DIABLO II

Después del avasallamiento de juegos de rol que se ha producido en todas las plataformas y cuando las aguas parecen estar volviendo a su cauce, va a irrumpir en nuestra vida cotidiana la segunda parte de este pseudo-gauntlet. Con más de un millón de copias vendidas en su primer entrega y sin dejar de lado su esencia y entorno no-poligonal, está a punto de salir del horno *Diablo2*. *Blizzard North*, ha decidido aportar al juego un nuevo punto de vista, más cercano al juego de rol de toda la vida, donde el personaje que decidamos controlar no acabe convirtiéndose en un chico-para-todo. Resumiendo, un bárbaro siempre será un bárbaro, sin que exista la posibilidad de convertirse en un poderoso hechicero. Contaremos con la ayuda de una serie de héroes que harán las delicias de escoger cualquier tipo de jugador, pudiendo escoger entre la amazona, el paladín, el bárbaro, el nigromante y la hechicera. Continua echándose en falta la figura del clérigo, quizás en una tercera parte... Cada uno de ellos dispondrá de unas 30 características que configurarán sus habilidades. Al disponer solamente de un punto para incrementar cada una de éstas al subir de nivel, podremos encontrarnos con la posibilidad de tener dos personajes con la misma experiencia y clase pero con poderes sustancialmente diferentes. Más mapeado incluyendo exteriores, la continuidad de su generación aleatoria y la inclusión de unos efectos visuales alucinantes nos mantendrán fijos al asiento muchas más horas que su hermano mayor, todo ello en los cuatro CD's que formarán el paquete. Se está intentando mantener seguro el código de los personajes en previsión de que los hackers se conviertan en todopoderosas entidades en las partidas de battle.net.

VAMPIRO: LA MASCARADA

Las últimas noticias que nos llegan des de los cuarteles generales de *Nihilistic* son más que prometedoras. Las primeras betas del juego están arrasando en todos los festivales en los que se presentan. La potencia del engine que han creado para el juego permite combinar unos gráficos excepcionales, con edificios 3D texturizados a partir de fotografías reales, con el siempre complicado trabajo de inferir los elementos clásicos de un juego de rol a una plataforma digital. Dejando de lado este asunto, se dice que aún es pronto para saber el clan al que pertenecerá Christof, nuestro cruzado vampírico. Se están barajando diversas opciones, pero se rumorea que finalmente será un Brujah, con sus pertinentes disciplinas iniciales basadas en atributos físicos.
Si a alguien se le empiezan a hacer los dientes largos, os aseguramos que los programadores han estimado en aproximadamente 200 horas el tiempo necesario para terminar el juego, que como deberías saber a estas alturas, nos llevará a dar un paseo por la edad oscura y finalizará en los tiempos actuales.
Como veníamos anunciando, tanto *Vampiro* como *Hombre Lobo* van a ser los primeros de una serie de lanzamientos basados en los juegos de *White Wolf*. *Nihilistic Software* se ha encargado de adquirir los derechos de la famosa compañía rolera para realizar futuras conversiones de sus mayores éxitos

FLASHES ON-LINE

Sierra On-Line ha anulado varias lineas de juegos que estaba preparando, entre los que se encuentran *Babilón 5* y *Orcs: Revenge of the Ancient*.
La reestructuración de la empresa llevará a la compañía a crear tres divisiones en los equipos de programación, uno de los cuales se dedicará exclusivamente a desarrollar juegos de rol, estrategia y acción. De todas formas, algunos de los juegos cancelados podrían ver la luz en otras compañías.

Ultima Online, el videojuego de rol que sólo se puede jugar mediante Internet, tiene segunda parte confirmada. El juego utilizará un motor 3D con "motion capture" (captura de movimientos de actores reales) y el diseño de los personajes irá a cargo de Todd McFarlane, el creador del cómic *Spawn*. *Origin* también pretende que esta segunda parte permita a los jugadores crear comunidades virtuales, para que puedan llevar una interesante doble vida en la realidad y en el juego. Todo apunta a que estará disponible a finales del próximo año.

Bullfrog ha anunciado que ya están preparando *Dungeon Keeper 3*. Los compradores de la segunda parte están de enhorabuena, porque también han comunicado a todos los fanáticos del juego que se podrán conseguir en la red y de forma totalmente gratuita nuevos niveles, conjuros y monstruos.

ION Storm está preparando un juego de rol que recibirá el nombre de *Deus Ex*. Estará ambientado en un futuro cercano, lejos del típico "medieval-fantástico", y contará con un sistema de localización de impactos muy realista que permitirá comprobar como afectan de forma diferente a los personajes los golpes y disparos recibidos en las diferentes partes de su cuerpo.

Nuevo retoño para la familia de *Command & Conquer*. Recibirá el subtítulo de *Renegade* y se alejará de la estrategia para convertirse en un juego de acción en 3D donde encarnaremos la figura de un soldado, alejándonos de la faceta de general estratega. No hace falta decir que los escenarios, vehículos y armas del universo *C&C* estarán presentes para que todos los seguidores de la saga queden satisfechos.



MIGHT & MAGIC VII

Otro título de rol medieval fantástico aparece en el horizonte de la actualidad. Dicen que segundas partes nunca fueron buenas, pero cuando vamos por la séptima todo apunta a que algo debe tener esta saga.

No es mala idea cruzar los argumentos y universos de dos sagas, una de rol y otra de estrategia, como hacen los chicos de *New Word Computing* con *Might&Magic* y *Heroes of Might&Magic*. Precisamente está séptima parte del juego de rol empieza en el tiempo allá donde finalizaba el reciente *HM&M 3*. La reina Catherine consigue devolver la paz al reino de Erathia, después de vencer a los malvados nigromantes que habían resucitado a su padre para manipularlo e intentar hacerse con el poder absoluto. Pero como sin malos no hay historia, los nigromantes han conseguido un nuevo líder llamado Archibald, el cual pretende (como no) volver a dominar el reino de Erathia con sus malas formas. Por si fuera poco existe una situación tensa, al borde de la guerra, en la frontera con el reino elfo de Avlee.

El bien y el mal

Mientras nosotros participamos en un concurso en el que está en juego un bonito castillo para el ganador, nos veremos sin comerlo ni beberlo en medio del embrollo. Pero con una nota curiosa. No tenemos porque ser buenos por definición. Según nuestras acciones y nuestra buena o mala fe, acabaremos luchando a favor de los buenos o con los servidores de las tinieblas. Esto es especialmente interesante por las posibilidades que ofrecerá a las profesiones de nuestros personajes, ya que por ejemplo, un mago podrá llegar a convertirse en un archimago más bueno que un trozo de pan, o en un malvado mago amigo de esqueletos y otros bichos inmundos. Creemos que ha sido una buena idea posibilitar al jugador que escoja su rol, sin tener que ser bueno o malo por definición. ¿Acaso en una partida normal de rol no acostumbramos a escoger de vez en cuando personajes oscuros y conflictivos?





Este hecho ya aporta por si solo suficientes argumentos para confiar en el juego, pero además la Inteligencia Artificial ha sido enormemente mejorada, permitiendo por ejemplo que los PNJs aliados nos ayuden si estamos en medio de un combate y aparecen por allí (no como antes que se quedaban mirando cómo si estuvieran apostando por cual de los dos bandos salía victorioso). Las conversaciones con estos PNJs serán también mejores y más variadas, ofreciendo mayor interactividad con los pobladores de este pequeño universo virtual.

MÁS NOVEDADES

En esta nueva entrega podremos escoger entre cuatro razas para crear nuestros PJs (humanos, elfos, enanos y trasgos) y nuevas clases de personaje entre las que destacan la de druida y la de monje. El bestiario y los hechizos mágicos también tienen calidad y cantidad, con lo que no nos aburriremos en cuando aparezca un dragón e intentemos freírlo a bolas de fuego.

Los gráficos, y como nota negativa, dejan bastante que desear. Aunque los escenarios están bien realizados en un entorno 3D (con aprovechamiento de tarjetas aceleradoras), los personajes son puros sprites que se pixelan si te acercas mucho. Una auténtica lástima, ya que el juego promete jugabilidad a raudales, pero cuando la técnica falla el resultado final pierde puntos.

Pero estamos en definitiva ante un buen producto, recomendable para todos aquellos fans de los juegos de rol en formato electrónico y recomendable también sobre todo para los que han jugado al *Heroes of Might & Magic III*, aunque no es imprescindible haberlo hecho para seguir el argumento y el desarrollo de juego.

Formato: PC
Título: Might & Magic VII
Género: Rol
Programadores:
New World Computing

PREVIEW 0

DISCWORLD NOIR

Muchas cosas han cambiado desde la última vez que dimos una vuelta por *MundoDisco*; el ambiente se ha vuelto más cargado de alguna cosa, pero que me maten si sé de qué. La noche se ha hecho larga y pesada. La oscuridad, en líneas generales, se desplaza lentamente por la espalda del Gran A'Tuin, reptando por las montañas y edificios, envolviendo en su sino a aquellas almas descarriadas que inoportunamente se adentran en el barrio de las sombras. En esta ocasión la noche parece estar dispuesta a prolongar más de lo habitual su estancia; sus motivos tendrá.

UN AMBIENTE CARGADO Y DIFERENTE



En esta ocasión dejamos atrás diferentes aspectos que venían siendo habituales en las dos anteriores entregas. El primero es el cambio de protagonista, dejamos de lado a Rincewind, ese "hechicero", que nos había acompañado anteriormente para dar paso a Lewton, un detective que en un Ankh-Morpork algo diferente será el encargado de tomar el pulso a una investigación cruzada que nos sumergirá en un mundo donde el humor negro, el jazz y las claras pinceladas al estilo de *Casablanca* harán las delicias de todo jugador.



ANKH-MORPORK *BAJO LA LEY SECA*

Tendremos a nuestra disposición un amplio abanico de acciones; podremos dialogar con los personajes que vayamos encontrando, podremos mostrarles pistas para refrescar su memoria con el propósito que nos cuenten su versión de la historia. Dependiendo de lo que hagamos en cada encuentro los personajes pueden reaccionar de una manera diferente, desviándonos del asunto o simplemente contratándonos, descubriendo a posteriori lo mezclado e interrelacionado que está el asunto.

La actualización del engine gráfico ha empezado a tomar forma con el remodelado de los personajes a los que se les ha dado una tercera dimensión, tratándose cada uno de ellos sobre una base de polígonos texturizados a la vez que se les dotaba de un movimiento más fluido. Los edificios y construcciones están siendo tratados de forma que se parezcan a los de las anteriores entregas pero con un toque algo más grotesco, llevándolos a un entorno al más puro estilo gángster de los años 20.



Unos efectos visuales impresionantes dotan al juego de una atmósfera que mantiene al jugador con el trasero pegado al asiento. La utilización de relámpagos que iluminan con su resplandor aquellas zonas que más de una vez desearíamos que se mantuvieran a oscuras, la lluvia que dejará empapado a Lewton y la perfecta utilización que le dan las sombras a cualquier película de terror.

Al igual que en las anteriores entregas y bajo la máxima que sigue a rajatabla *GTI*, no permitir bajo ningún concepto la muerte del protagonista. Podremos ir tomando las decisiones que creamos adecuadas sin temor a equivocarno, puesto que la aventura en ningún caso será lineal pudiendo retornar al ojo del huracán desde diferentes vías alternativas.

En definitiva, nos encontramos cara a cara con una aventura 100%. Si las expectativas depositadas en este lanzamiento se ven cumplidas, podríamos estar hablando en estos momentos de un futuro clásico del sector.

UN NUEVO RUMBO *PROGRAMADO*

Uno podría pensar que dado el drástico giro que se le estaba imprimiendo a una serie tan popular como *MundoDisco*, Terry Pratchett podría no estar de acuerdo con el curso que se le estaba imprimiendo, limitando su aportación a la prestación de los derechos intelectuales sobre el escenario del juego. Nada más lejos de la verdad: al serle propuesta la idea, Terry Pratchett se entusiasmó en sobre manera, ayudando activamente en todos los aspectos documentales del juego y aportando ese granito de arena que supone la revisión y la inclusión de sus diálogos picantes y sobretodo hilarantes. Si queréis conseguir más información sobre este y otros trabajos de Terry Pratchett remitiros a la siguiente dirección: www.lspace.org



Formato: PC
Título: DiscWorld Noir
Género: Aventura Gráfica
Programadores:
GT Interactive

PREVIEW 0

CRÓNICAS DE LA LUNA NEGRA

Parece que los mundos medievales-fantásticos atraen cada vez más a los programadores. Los franceses de Cryo Interactive nos sorprenden con un buen juego de estrategia con el que no podrás separarte de tu ordenador.

Un medio elfo llamado Wishmeil será el protagonista de esta aventura épica que nos llevará de cabeza durante muchas horas al grito de «cinco minutos más y



me voy a dormir» (naturalmente dirás esto una quincena de veces antes de ir a visitar a Morfeo). Y es que este juego no brilla por su calidad gráfica ni por sus innovaciones técnicas. Es un juego simple y correcto, en este aspecto, pero destila una jugabilidad y una adicción que muchos otros con mayores alardes tecnológicos envidian.



En el juego podremos encontrar cuatro bandos: la Luz, la Justicia, el Imperio y la Luna Negra, que para ser originales no se llevan demasiado bien. Cada una de estas facciones posée características, unidades, armas y edificios propios, aspecto que dota al jugador de una gran variedad de opciones con las que experimentar.

El juego, como ya hemos dicho, está ambientado en un universo medieval fantástico en el que podremos ver todos los típicos personajes y monstruos de este tipo de mundos. Orcos, enanos, zombies, demonios y elfos son sólo algunos con los que os podréis encontrar. Como nota curiosa cabe destacar la inclusión de un bestiario dentro del menú principal del programa, donde podremos encontrar las características e imágenes de todas las razas, con información muy útil para usar antes de establecer alianzas con cada tipo de personaje.

Existen cuatro campañas básicas que superan las 100 misiones, las cuales son muy variadas e incluyen acciones ofensivas, defensivas y de «espionaje». Y variedad también existe en las unidades, ya que podremos disponer de hasta 4.000 en batallas debastadoras que probarán nuestro instinto y nuestra buena suerte. Pero ¿como repartimos jarabe a los bichos malos? Los combates y movimientos de tropas se realizan de una forma parecida al *Baldur's Gate*, aunque utilizando a menudo el botón derecho del mouse. Una pulsación sobre la unidad que va a actuar y otra sobre el objetivo bastan. Al principio resulta un poco complicado, pero en poco tiempo de adecuas al sistema. En un juego con esta ambientación no podía faltar la magia, que se utiliza también de una forma bastante intuitiva y sencilla con una buena variedad de conjuros.

Otro aspecto a destacar es la posibilidad de juego en red (hasta 8 jugadores) y un editor de mapas que nos servirá para crear nuestras propias batallas.

No solo de lucha vive el jugador, así que también deberemos asumir el papel de diplomático, realizando los pactos más útiles para nuestros intereses, y gestionar nuestro castillo, territorios y tropas, para mantener una buena organización que nos ayude a superar con mayor facilidad las batallas.

Respecto al apartado técnico, después de discutir mucho en la redacción, hemos llegado a la conclusión de que es correcto. Es cierto que para los tiempos que corren tiene algunos aspectos, como las ventanas con la foto de un personaje que «habla», que podrían haberse pulido aprovechando las tecnologías actuales. Pero es más cierto aún que la jugabilidad es lo que premia en un videojuego, además debemos tener en cuenta que este juego no requiere ningún tipo de aceleradora 3D. Ojalá hubiera más imaginación y espíritu en los juegos que tecnología pura y dura. Crónicas de la Luna Negra tiene mucho espíritu y bastante imaginación, pero ahora te toca juzgarlo a ti.

Formato: PC
Título: Crónicas de la Luna Negra
Género: Estrategia
Programadores: Cryro Interactive
7

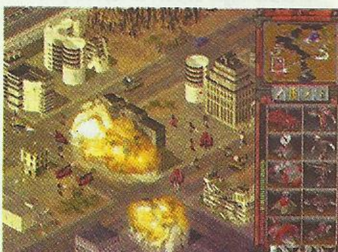
COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN

Cuantas horas pasadas delante del ordenador con la esperanza de acabar de una vez ese escenario que se nos está resistiendo desde hace unos días. Una y otra vez nuestras tácticas se dan de bruces contra la inquebrantable defensa contraria. Es entonces cuando decidimos desconectar el ordenador y enviar a dar un paseo al juego de turno ¿Porqué a la mañana siguiente volvemos a conectar nuestro equipo y a ejecutar de nuevo el mismo escenario una y otra vez?...

NUEVA IMAGEN, MISMA JUGABILIDAD

Después de la victoria de GDI sobre la hermandad de NOD, Kane ha vuelto y ha unificado las dispersas tropas de su ejército para volver a la carga una vez más. La lucha por el control del Tiberium vuelve a poner en manos del jugador la elección del bando a controlar. Como en las anteriores partes dispondremos de diferentes efectivos en función de la facción que comandemos; las diferencias entre ambos bandos son más notables que nunca en esta demoledora entrega. Se ha partido de cero a la hora de crear las tropas e instalaciones, atendiendo al tipo de posicionamiento que actualmente tiene cada uno de los bandos. Los GDI poseen las tropas de asalto y sus unidades despliegan una fuerza de choque sin parangón. Los NOD sin embargo, dedican sus esfuerzos a la producción de unidades especializadas en misiones de subterfugio y operaciones secretas, pudiendo acechar al enemigo desde las profundidades para hacer acto de presencia en el momento menos oportuno para el rival. Todo esto transportado a un terreno de batalla dinámico que responderá a las acciones que discurran en su superficie.

Tiberian Sun incorpora novedades respecto a sus hermanos mayores, posee, en el modo escaramuza, un generador aleatorio de escenarios al estilo *Diablo* y la po-



sibilidad de tomar decisiones estratégicas en el modo campaña, facilitándonos la tarea y evitando el tener que jugar los 25 escenarios de cada bando.

Nuevos elementos en los escenarios y grupos de mutantes (efectos secundarios del Tiberium) que pueden ser decisivos en alguna de las misiones al ponerse de nuestro lado, o bien del contrario.

Se ha creado un nuevo sistema de «waypoints» que nos permitirán marcar rutas de patrulla o sincronizar a nuestras tropas de cara a un posible asalto a la fortaleza enemiga.

Las diferentes unidades se desplazan de una forma realista a través de los diferentes accidentes geográficos, todo emplazado en una perspectiva isométrica que genera una más que lograda sensación de tridimensionalidad.

Las secuencias de vídeo intermedias, los efectos sonoros, la presentación, en definitiva los acabados del juego ofrecen una alternativa francamente atractiva para pasar unas horas de reclusión en compañía de tus tropas, tu sentido común y tus innatas habilidades tácticas.

Un juego recomendado a los aférrimos seguidores de la saga y para todos aquellos que por un motivo u otro aún no se han decidido a dar el gran salto.



CORSAIRS

¿Te apetece una de piratas? Aquí tienes un juego de estrategia para lucirte en tus dotes de mando, abordaje y capacidad de hacerte un nombre como uno de los piratas más temidos de todos los tiempos.

Cansados ya de los juegos de estrategia ambientados en todas las épocas habidas y por haber aparece un nuevo título ambientado en la época en que unos pocos barcos aterrorizaban a armadas enteras y comerciantes de medio mundo.

Ser un pirata...

Al empezar nos encontramos con un barco y tripulación al servicio de nuestro rey, con el objetivo de vencer a los enemigos de nuestro país y conseguir recursos suficientes para convertirnos en el pirata más respetado y temido de todos los mares. Podremos navegar por multitud de zonas que históricamente fueron feudo de piratas y luchar contra cualquier barco que se nos ponga por delante para hacernos con sus riquezas e incorporar nuevos tripulantes para nuestras naves.



Estrategia de corsario

Corsairs no consiste solamente en hundir barcos, si no que deberemos también gestionar y dominar puertos, que nos servirán de base para prevenir posibles ataques enemigos. Debemos pensar que un pirata que no gane batallas y aterrorice al enemigo tendrá una baja reputación, siendo sus costes de construcción y mantenimiento mayores que los de un corsario más temido. También será importante conseguir y construir barcos para crear una flota temible que nos permita atacar y defendernos de todos nuestros contrincantes. Para todo esto disponemos de diferentes opciones de construcción de edificios para los puertos y hasta doce clases de barcos que podremos armar en nuestros astilleros.

Otro tema a tener en cuenta será la tripulación, que será la verdadera alma en nuestros ataques. Podremos contratarla o "tomarla" entre los supervivientes de nuestras batallas navales.

Respecto a las riquezas que consigamos, podremos depositarlas en islas desiertas (¡sí,



como hacían los piratas!) para recuperarlas cuando nos hagan falta o gastarlas al momento en mejoras de barcos y puertos. Por cierto ¿qué tal una visita a una isla desierta para buscar el tesoro de algún otro pirata incauto?, porque si te apetece es otra de las posibilidades del juego.

Al ataquerl...

Para los combates y abordajes deberemos escoger primero el armamento a usar por el barco (cañones y munición) e indicar a nuestra tripulación, cuando abordemos al rival, sus objetivos pulsando sobre ellos y después sobre el pobre marinero adversario. El sistema es un poco complicado y tedioso, sobre todo cuando tienes muchos barcos a controlar, pero resulta divertido.

En definitiva, un producto interesante para todos los fanáticos de "Piratas" pero con algunas pegas, como sus gráficos mediocres y el modo multijugador (que no existe), aunque no deja de tener su gracia y jugabilidad. ¡Al abordaje!

Formato: PC
Título: Corsairs
Género: Estrategia
Programadores:
Microids
7

PC
JUEGOS

NoX

Desde hace años tanto Westwood como Blizzard se están tirando los platos a la cabeza. Cuando una compañía prepara el lanzamiento de un título al mercado, la otra contraataca con otro de la misma temática. Hace tiempo que he retirado mi atención de estos altercados, a la espera de ver, a raíz de la dura competencia, juegos cada vez más brillantes. Puede que este sea el caso de NoX, tiene todos los alicientes, solo cabe esperar y ver si cuaja en este repleto y difícil mercado.

LAS SOMBRAS NOS RODEAN

Con este lanzamiento *Westwood* se asegura una posición de privilegio dentro del mundo de los pseudo-gauntlets. Con una escasa aportación de nuevas y frescas ideas, han sabido aprovechar y mejorar las existentes para ofrecernos un producto de alta calidad.

Como viene siendo habitual en estos juegos, se utiliza la perspectiva isométrica, gracias a la cual seguir la evolución del protagonista no resulta un gran problema. Se han incorporado elementos que nos acercan más a la realidad y aumentan la sensación de "no estoy solo", ese miedo envuelto bajo el manto de las sombras, todo ello dosificado de muy diversas manera: personajes que permanecen ocultos a nuestro campo de visión si entre ellos y nosotros hay obstáculos, la incapacidad de ver lo que nos espera detrás de una puerta hasta que pasemos al otro lado del umbral, cuando cruzarla puede resultar fatal y un sinfín de detalles que no harán otra cosa que aumentar el flujo de adrenalina.

En todo mundo fantástico que se precie la magia ha de ocupar un lugar de privilegio. Así sucede en *NoX*, donde la sabia



utilización de los conjuros nos permitirán realizar grandes proezas, pudiendo combinar diferentes hechizos para conseguir efectos realmente demoledores.

Tendremos la posibilidad de instalar trampas que adornadas con bellos señuelos y colocadas en zonas concretas del mapeado nos facilitarán la ardua tarea de eliminar a todo bicho viviente que se nos cruce por delante.

Los gráficos sin lugar a dudas están muy logrados y nos transportarán a un mundo imaginario donde nosotros somos los buenos y el resto los malos. Los efectos sonoros no se quedan atrás y facilitarán la inmersión del jugador en este engendro virtual.

Esperamos que no quede en el olvido, antes incluso de su lanzamiento, puesto que su calidad es indiscutible, por desgracia tendrá que vérselas con un peso pesado del sector que ya cuenta con una exitosa primera parte revoloteando por el mercado. Los chicos de *Westwood* tendrán que trazar una buena campaña si quieren que este lanzamiento sea adoptado por el gran público.



Formato: PC
Título: NoX
Género: Rol
Programadores: Westwood

EVERQUEST

¿Un juego sin distribuidora? ¿Partidas sólo por Internet? Sí, Everquest mejora notablemente lo que algunos jugadores descubrieron con Ultima Online.

Podría ser otro nuevo juego de rol medieval fantástico donde escoger personaje y liarse a mamporros hasta llegar al malo de la película. Pero *Everquest* es mucho más, porque por su sistema de juego es más parecido a los juegos de rol convencionales. Para empezar deberás tener Internet o perderás vilmente el tiempo, ya que solamente se puede comprar y jugar por este canal. De todas formas debes tener en cuenta que al precio del juego le deberás sumar unas 1.500 ptas mensuales en concepto de uso del servidor que te da acceso al juego.



El mundo de Norrath

Dividido en doce reinos este universo nos ambienta de nuevo en un mundo medieval-fantástico con todas las razas típicas, aunque con la grata sorpresa que podremos optar por diferentes sub-clases, que dependerán del tipo de raza escogida. Con esto nos aseguramos no ver a un bárbaro echando bolas de fuego, incongruencia extrema que no nos extrañaría ver en un videojuego dado el desconocimiento total sobre los juegos de rol que tienen muchos programadores.

Al crear nuestro PJ obtendremos las típicas características físicas y mentales principales, que son fijas e inalterables, y otras secundarias que podremos mejorar según aumente nuestro nivel.

No existe ningún objetivo en especial para acabar el juego, porque este no tiene final. Deberemos escoger nuestra profesión y vivir la vida en este mundo, evitando morir e intentando ir subiendo de nivel para convertirse en un personaje poderoso. La magia también está presente en el juego con la posibilidad de tener memorizados hasta diez conjuros listos para usar.

Para movernos por Norrath podremos hacerlo de todas las formas posibles (incluido nadar, el viaje en barco y el teletransporte) y podremos agruparnos con otros jugadores para dividir los tesoros y experiencia conseguidos, para asegurarnos que en los combates seremos más fuertes. Podremos también agruparnos en un gremio (personajes con un objetivo común), si disponemos de diez internautas jugadores dispuestos a ello.

Jugar en Internet

El temido LAG (retraso en el juego por fallo en la recepción de datos de Internet) ha sido solucionado en este juego mediante la carga en forma de fases de la mayor parte del escenario en el que estamos. Entonces hay menos datos a transmitir y nos aseguramos menos parones. Existen 20 puntos de conexión en todo el mundo para asegurarse una mayor velocidad, ya que un juego con gráficos en 3D y de un tamaño tan grande no podría permitirse ser un esclavo del citado LAG.

Interacción

Los jugadores encontrarán PJs y PNJs en el juego con los que interactuar y/o luchar. Atención a los cafres, porque solamente podrás luchar contra otro jugador si accede a un duelo u os conectáis a un servidor pvp (Player vs Player) dónde si podréis luchar sin problemas como si de un PNJ se tratara. También podrás luchar contra cualquier PJ que haya matado antes a otro personaje jugador y que tenga la etiqueta de Player Killer.

Deberemos tener muy en cuenta la religión que escogeremos al principio del juego, ya que habrán muchos personajes que nos atacarán simplemente por nuestras creencias. No existe una misión concreta en el juego, pero te aseguramos que surgirán historias suficientes para que no te aburras y recolectes una buena colección de armas, dinero y objetos mágicos, que por cierto podrás saquear de los personajes y bichos vencidos. Por cierto, un consejo: antes de luchar piénsatelo dos veces o haz un "consider" a tu enemigo para conocer su poder, ya que si no es muy fácil que tu personaje cambie su nombre por el de RIP.

Formato: PC
Título: Everquest
Género: Rol
Programadores: 989 Studios
PREVIEW

DUNGEON KEEPER 2

Cuando la primera parte de DK apareció, todos los roleros quedamos gratamente sorprendidos al comprobar como en este juego podíamos ser el director de juego y no un simple PJ. Tras el enorme éxito de la primera parte en Bullfrog han decidido satisfacer a todos sus seguidores con una nueva entrega.

Esta segunda parte nos convierte de nuevo en arquitectos de mazmorras y entrenadores de monstruos con el sano objetivo de arrebatarles las gemas a los héroes u otros guardianes que se nos hayan adelantado a la hora de aligerar de peso a los citados héroes. De todas formas el argumento es lo de menos porque no deja de ser un pretexto para crear dungeons y rellenarlas con trampas y bichos.

Más de lo mismo, pero mejor

La creación de salas y pasillos es la base de este juego. Tras estar definidos deberemos tener diferentes estancias, desde el taller donde nuestros trolls fabricarán trampas hasta la sala de torturas donde convencer a los



enemigos vencidos por que bando deben luchar a partir de ese momento. La variedad de salas e instalaciones con las que podemos completar nuestras mazmorras es variada e inmensa, lo que dota a *DK 2* de una gran jugabilidad. También tendremos magia en este *DK 2*, con diferentes conjuros que podremos usar a partir de los puntos de maná que vayamos reuniendo.

Los monstruos que creamos para enfrentarse a los héroes y bichos de otros guardianes, deberán ser entrenados en la sala de entrenamiento o en el foso de lucha. Será en este segundo espacio dónde podremos subir el nivel de habilidad hasta el séptimo. Para superar este nivel la única fórmula será luchar en combates reales y, naturalmente, sobrevivir.

No hace falta decir que cuanto mayor sea el nivel de habilidad de nuestros bichos, mayor será su poder y resistencia en los combates. También es interesante comentar que deberemos ser astutos escogiendo cada uno de los diferentes monstruos según el tipo de ataque o defensa que precisemos, ya que cada raza o tipo de monstruo tiene sus propias características, ventajas o inconvenientes.

Las barras de energía que aparecían en la primera entrega, y que nos indicaban como se estaba desarrollando el combate, han desaparecido en esta segunda parte. Esto provoca que el seguimiento de los enfrentamientos se convierta en un simple "espero a ver quien gana" cuando la contienda tiene muchos monstruos en acción. También deberás tener en cuenta el tiempo de respuesta de los monstruos, ya que al situarlos sobre la zona de combate, permanecen unos segundos aturdidos hasta que entran en acción.



Novedades

En esta segunda parte contamos con 20 misiones en el modo de un jugador, las cuales no tienen nivel de dificultad. De todas formas en alguna de ellas se nos dan a escoger varios caminos, cada uno de los cuales nos ofrece una dificultad diferente. Existen otras formas de juego, incluida la opción



multijugador que nos permitirá combatir con otros jugadores guardianes.

Los gráficos son francamente sorprendentes y todo lo que podremos ver, desde las salas a los monstruos, está modelado con polígonos y en 3D. Las cantidad de novedades, nuevas salas, monstruos y conjuros hacen imposible que las resumamos aquí, por ello te recomendamos que no te pierdas está segunda parte de uno de los juegos más originales y divertidos de los últimos tiempos.

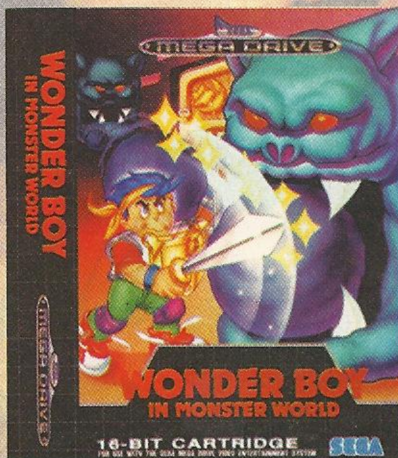
Formato: PC
Título: Dungeon Keeper II
Género: Estrategia Rolera
Programadores: Bullfrog
8

reportaje
DREAMCAST

...Y el Ave Fénix resurgió de sus cenizas.



El primer título de SEGA que recuerdo haber jugado en mis inicios como aficionado a los videojuegos fue aquella recreativa llamada Chofflifter, donde básicamente teníamos que rescatar a prisioneros de una guerra sin nombre con un helicóptero de alta tecnología y mucha destreza por nuestra parte. Eso sí, todo en una entonces gloriosa, ahora nostálgica, animación en 2-D. Muchas horas de juego han transcurrido desde aquellos tiempos y SEGA ha seguido siendo un sinónimo de entretenimiento. Mientras tanto hemos podido disfrutar de tecnologías cada vez de mayor calibre en nuestros hogares, unas con más éxito que otras pero siempre intentando que la experiencia fuese similar al recuerdo de nuestro primer contacto con lo que hoy conocemos como ocio electrónico.

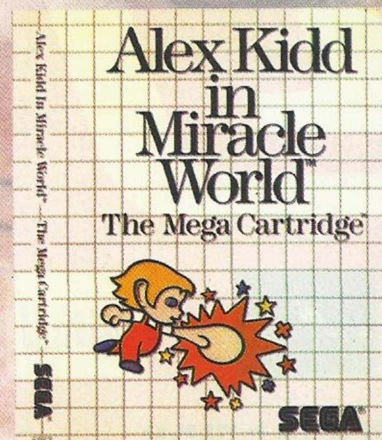


Ricardo Martín

DE LA RECREATIVA AL HOGAR

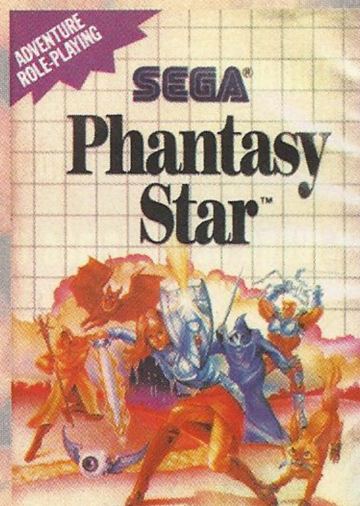
A mediados de los 80 en el momento de mayor crisis de los ordenadores de 8-bit, (Spectrum, Commodore,...) aparecía en el mercado SEGA Master System, una consola que mediante la tecnogía de almacenamiento en cartuchos reproducía con bastante fidelidad las recreativas de esta compañía para el uso y disfrute doméstico. Juegos como *Outrun*, *Wonderboy* o el mencionado *Chofflifter* se hacían camino a través de una industria que todavía estaba aprendiendo a caminar. Adaptar estas recreativas fue un acierto para atraer a los que frecuentaban dichos salones y a los que preferían quedarse en casa, pero no era suficiente para mantener el interés del jugador, razón por la cual SEGA creó títulos originales, que sorprendieron muy gratamente a los usuarios que demandaban algo más. Títulos como *Alex the kid*, donde se mezclaban las plataformas y la creatividad, ofrecían momentos tan hilarantes como jugar a *piedra, papel o tijera* contra los enemigos finales. También pudimos disfrutar de nuevas entregas de *Wonderboy*, otro clásico de SEGA, que se alejaban del género de las plataformas y adaptaban ideas de los juegos de rol.

Pero fue *Phantasy Star*, el que se presentó como un *Adventure Role-Playing*, una concepción japonesa de los clásicos juegos de rol de tablero. La posibilidad de interacción con todos los personajes no jugadores -Pnj- que te encontrabas en pueblos y ciudades, con los que se podía intercambiar información, comerciar o que incluso podían unirse a Alice, la protagonista, para luchar contra *Lassic* y salvar el *Algol Star System* de un terrible desastre.



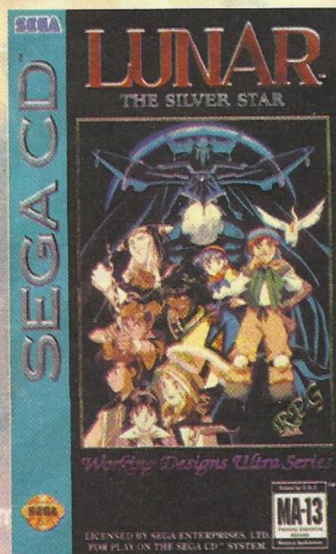
Mediante un sistema de menús, aún vigente en los juegos de rol actuales (*Final Fantasy*, *Breath of Fire*,...), se combatía a los enemigos por turnos, dando rienda suelta a nuestras habilidades estratégicas. Sin duda fue una gran innovación. Por desgracia este juego también tenía una utilidad que nadie esperaba: aprender inglés. Sin Comentarios.

Ya en los años 90 SEGA, se pasó a los 16-bit con la consola *Megadrive*, (que también utilizaba cartuchos de memoria), resultando la piedra angular del "boom" de las consolas dentro del mercado del ocio electrónico. Sin duda este fue el producto más exitoso de esta compañía, que incluso llegó a parar los pies a su competencia más directa que fue la consola SuperNintendo, a pesar de que ésta era tecnológicamente superior. Juegos como *Ghouls and Ghosts*, *Golden Axe*, *The Return of Shinobi*..., sorprendieron por la cantidad de horas de entretenimiento que ofrecían. SEGA siguió una vez más la estrategia de adaptar recreativas, incluso de otras compañías, y triunfó. Aunque por desgracia dejaron atrás a jugadores deseosos de experiencias nuevas, que se preguntaban por qué ciertos juegos nunca llegaban a nuestras fronteras: *Sword of Vermilion*, o la continuación de la saga *Phantasy Star*, de la que sólo la cuarta entrega se materializó en un cartucho pal y otra vez en idioma anglosajón. Al existir una pequeña pero sólida demanda, SEGA decidió lanzar una línea de títulos con elementos de los juegos de rol traducidos al español como por ejemplo *Story of Thor*. Pero el hecho de que la acción fuese el género dominante y en general el contenido de estos juegos fuese demasiado infantil no llegó a satisfacer las demandas iniciales.



> ...*Megadrive* fué el producto más exitoso de esta compañia, incluso llegó a parar los pies a su competencia más directa, que fué la consola *Super-Nintendo* a pesar de que esta era tecnológicamente superior...

SEGA quiso potenciar su consola Megadrive con un lector de CD-ROM (el Mega-CD), pero los pocos títulos que había y la poca calidad de algunos juegos creó el descontento de muchos usuarios de este producto. En su defensa tengo que decir, la existencia del Mega-CD permitió a muchos poder disfrutar de dos obras maestras: *Snatcher*, una verdadera joya de Konami y *Lunar: The Silver Star Story*, título que sólo se podía adquirir mediante importación.



Por último, dejando de lado un artilugio que muchos pretendemos olvidar: el 32-X, hablaremos de SegaSaturn. Esta consola de 32-bit, no pudo disfrutar del éxito que tuvo Megadrive, quizás por la dura competencia o quizás porque era complicado programar los juegos para este sistema. Aún así los poseedores de una Saturn pudieron disfrutar de un gran catálogo de excelentes juegos como *Sega Rally*, Virtua Cop, Resident Evil, The House of The Dead y uno de los mejores RPG's que los aficionados a este género hemos podido disfrutar *Panzer Dragoon Saga*. Por desgracia nunca llegaron a Europa grandes títulos como *Grandia*, el único RPG que podía hacerle sombra a *Final Fantasy VII*, o los dos capítulos restantes del genial *Shining Force III*.

Vuelta a empezar

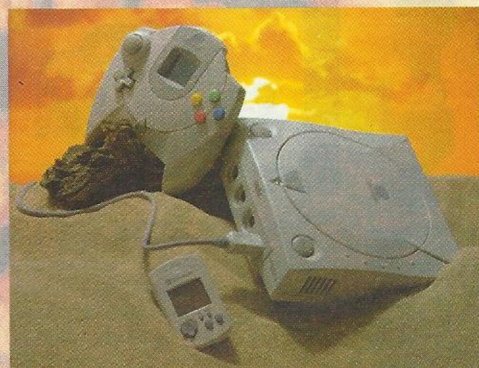
Dreamcast se ha erigido en Japón como la primera consola de 128-bit, que además es capaz de hacer justicia en las adaptaciones de sus recreativas más avanzadas, como por ejemplo las que utilizan la tecnología de la placa MODEL 3, en la que hemos disfrutado de títulos como *Virtua Fighter 3* o *Sega Rally 2* entre otros. Los nipones llevan disfrutando de esta nueva máquina de *SEGA* desde el 27 de Noviembre de 1998, los americanos desde el 9 de Septiembre de 1999 y para Europa el día 23, mismo mes, mismo año.

¿Qué aporta de nuevo al mercado de los videojuegos esta consola? Esta es la pregunta que todos tenemos en mente. La respuesta es tan obvia como las imágenes que podréis ver en este reportaje. A mejor tecnología, mayor es la experiencia audiovisual: consiguiendo unos gráficos más detallados, con más color, mayor resolución y por supuesto mayor envergadura en la generación de polígonos en 3-D. Y todo esto con un sonido más nítido y envolvente, que nos hará dudar si aquel chirrido proviene de los bafles del aparato de TV o de la oscuridad del lugar más recóndito de nuestra casa cuando estamos solos. Sin duda este es otro paso más hacia una realidad virtual.

Estas nuevas sensaciones son inherentes a cada nuevo logro tecnológico en este campo, por lo tanto no son una exclusividad de *SEGA*. La exclusividad se encuentra en la adaptación de recreativas de esta compañía en este nuevo soporte doméstico y en ser la primera consola en llevar un módem incluido con conexión a Internet gratuita. Actualmente la inexistencia de tarifa plana es un claro obstáculo que impide disfrutar al máximo de esta capacidad. Pero cabe esperar que el tiempo y el mercado se encarguen de poner las cosas en su sitio, para conseguir que esta innovación signifique una revolución en el mundillo de las consolas tal como ha sido con los PC´s. Por eso se añadirán al lanzamiento nuevos accesorios, como el VGA Box (para poder apreciar mejor la calidad gráfica de *Dreamcast* en un monitor), o el teclado que nos permitirá experimentar todas las posibilidades de la red de redes. A todo esto se añadiran los *gadgets* que vienen siendo habituales: Puru-Puru Pack (el hermano gemelo del Rumble Pack de *Nintendo 64*), que nos permitirá "vibrar" más con algunos juegos; Racing Wheel, el volante que nos acercará al realismo de los juegos de carreras; y por último la pistola Dreamcast Gun, para los juegos de disparos. Otro elemento sin duda indispensable es la Unidad de Memoria Visual (VMU), que nos permitirá grabar partidas, jugar a minijuegos que podamos "bajar" de los programas y un sinfín de aplicaciones que se irán revelando a medida que pase el tiempo.

Las últimas noticias anunciaban que el precio de *Dreamcast* en España, sería de 39.900 pta, con módem de 56K incluido y con conexión a Internet gratuita, gracias al acuerdo alcanzado con *British Telecom* (BT).

Procesador Central (CPU)	**Hitachi SH-RISC 128 -bit (200Mhz)** Características: -360 MIPS (millones de instrucciones por segundo) -1,4 GigasFLOPS (Operaciones de coma flotante) -Transferencia de daots: 300 Megas por segundo
Chip Gráfico	**NEC Power VR2** Características: - Capacidad de Render: 3.000.000 polígonos por segundo - Filtrado y corrección de texturas (Bilineal, trilinial) - Z-buffer, Niebla, sombreado Goraund.
Chip de sonido	**Yamaha Super Intelligent Sound Processor** Características: - 64 canales de sonido - Sonido envolvente 3D
Sistema operativo	**Windows CE**
Lector de CD-ROM	12 velocidades (GD-ROM, capacidad de 1 GB)
Memoria RAM	16 MB Principal 8 MB Video 2 MB SDRAM

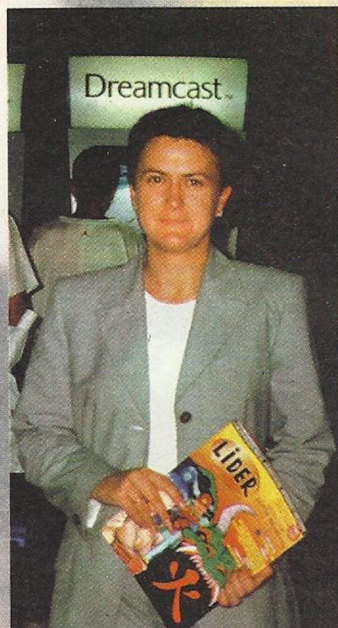




El Lanzamiento

Entrevista a Begoña Sanz, Directora de Marketing de SEGA España.

Aprovechando la llegada a Barcelona de Dreamcast-Experience, una feria ambulante que ha recorrido las ciudades más importantes de España, mostrando a curiosos y aficionados a los videojuegos las proezas de Dreamcast, pudimos hablar con la simpática y diligente Begoña Sanz.



Líder: *DreamCast* ¿un concepto innovador o una consola con mejor calidad audiovisual?
Begoña Sanz: *Dreamcast* es un salto tecnológico, pero por otra parte hay un nuevo concepto detrás: la consola incorpora un módem, tiene acceso a Internet, y esto supone vincular la comunicación al juego. Esto puede abrir las puertas a que la gente cree nuevas amistades para poder jugar sin la necesidad de la proximidad física.

Líder: ¿Piensas que la no existencia de una tarifa plana en España, por el momento, puede perjudicar el concepto *on-line* de esta consola?
B.S.: Yo creo que Internet está demostrando unos crecimientos exponenciales y, evidentemente, *Dreamcast* se va a beneficiar de todo ello. Si hay una tarifa plana, el crecimiento será mayor y esto afectará de forma muy positiva a *Dreamcast* sin lugar a dudas.

Líder: ¿A qué público va dirigida esta consola?
B.S.: *Dreamcast* nace con una vocación de producto masivo, va dirigido a todo el mundo. Es cierto que los videojuegos han pasado de ser considerados como una alternativa de juguete a ser más bien una alternativa de ocio para «gente joven». Ahora bien, el término «gente joven» es muy amplio. Puede abarcar a edades desde los 14 hasta incluso los 40 años, ya que cada vez hay menos límite de edad para los videojuegos y por lo tanto para *Dreamcast*, que por sus características tiene la capacidad de atraer a todo tipo de gente.

Líder: ¿En qué consistirá la configuración básica de esta consola cuando salga al mercado el 14 de Octubre? ¿Cuántos juegos estarán disponibles en el lanzamiento y cuántos a finales de año?
B.S.: La configuración básica que entrará en el precio de 39.900 pta será la consola con un control pad, con el módem incluido, el software de navegación que te dará acceso a Internet y por último un CD con demos de varios juegos.
En lo que se refiere a los juegos, hemos de tener en cuenta tanto los títulos de la propia *SEGA* como los de las otras compañías. En total se esperan para el lanzamiento alrededor de 14 juegos. Entre ellos podemos destacar unas licencias muy emblemáticas de *SEGA*, como *Sonic Adventure* o *Sega Rally 2*, y aportaciones de otras compañías como *Monaco Grand Prix* o *Ready to Rumble*, que son productos de gran calidad. Para Navidades se podrán adquirir en el mercado entorno a 40 títulos para usuarios de *Dreamcast*.

Líder: ¿Cuándo podremos jugar en España al esperadísimo *Shenmue*? (un proyecto que lleva en marcha 5 años).
B.S.: *Shenmue* es una larga película en este caso (risas). Película por la calidad y el tiempo que esta llevando acabarlo. Ya no van a ser 5 años de programación, van a ser 6 porque se acaba de comunicar un retraso en el juego. En Japón no estará disponible hasta marzo del 2.000 (justo cuando se lanza *Playstation 2*) Y dadas estas circunstancias, no me atrevo a decir cuando saldrá en España.

Líder: *Namco* es una compañía que siempre ha estado bastante apegada a *Playstation* (*Tekken*, *Soul Blade*), sin embargo a desarrollado un excelente título para *Dreamcast*, *Soul Calibur*. ¿Se mantendrá un acuerdo con dicha compañía para el desarrollo de más títulos para esta consola?
B.S.: No lo sé. Pero si todos los títulos que están preparando son de la calidad de *Soul Calibur*, a mi si que me gustaría. Si una compañía tan emblemática como *Namco* ha apoyado a *Dreamcast* no creo que sea el proyecto de un solo juego

Líder: Vd. conoce las polémicas surgidas a partir de la supuesta relación de la violencia con los videojuegos ¿Afectará de algún modo al lanzamiento de *Dreamcast*?
B.S.: No creo que este sea un fenómeno que afecte a *Dreamcast*. Es un fenómeno que preocupa a la industria del videojuego debido a una inevitable corriente de opinión. *SEGA* siempre ha tenido una guía de edades que establece una asociación europea llamada ELSPA. Esta regula por franjas de edades a quien pueda ir dirigido cada juego. Esta regulación no sólo es recomendable para los videojuegos, sino para cualquier tipo de producto. Un ejemplo similar sería el cine, donde también existe una regulación, lo que no impide que se realicen cualquier tipo de películas.

Los primeros juegos aparecidos en Japón





Blue Stinger

Un género tan nuevo como el survival-horror no podía faltar en una consola como *Dreamcast*. Para ello *Climax Graphics* se ha encargado de realizar un título que sin duda va a colmar con creces a los amantes de las aventuras que giran alrededor de un gran misterio. La historia comienza en Dinosaure Island, el lugar donde cayó el meteorito que destruyó la vida en la tierra hace 65 millones de años. Un guardacostas ve caer un extraño objeto que proviene del espacio exterior, y que crea un campo de fuerza alrededor de la isla. Elliot es el nombre del personaje que manejaremos en un principio, y que más adelante contará con la compañía de Dogs y Janine, junto a los que se encargará de resolver los enigmas que esconde este apasionante juego.



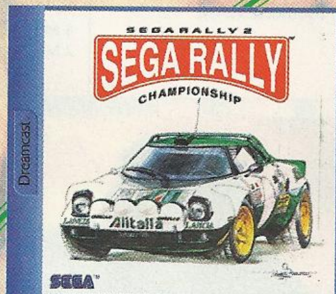
Sonic Adventure

Poco tengo que decir del puercoespín azul, uno de los personajes más conocidos dentro del mundillo de los videojuegos, salvo que en esta ocasión se moverá a sus anchas en un mundo 3-D en el que podrá interactuar con los habitantes de las diferentes localizaciones que visitaremos, descubrir muchos secretos y moverse por infinidad de niveles a velocidad de vértigo.

Para evitar que el juego se haga corto, la gente de Sonic Team a decidido que Sonic comparta el protagonismo con otros personajes a medida que avancemos en el juego. Cada uno tendrá misiones diferentes, desde escapar de un maléfico robot a dedicarse a la pesca, pasando por la búsqueda de gemas por todo el mapeado (que es enorme, por cierto).

A nivel técnico, se puede decir que será muy difícil superar la sensación de velocidad sin que se consiga marear al jugador. Los efectos de sonido están muy logrados, sobretodo el del viento, que en ocasiones conseguirá que se nos ericen los pelos del cogote.

Somos optimistas en lo que se refiere a la traducción, por lo menos de los textos, en la versión española.

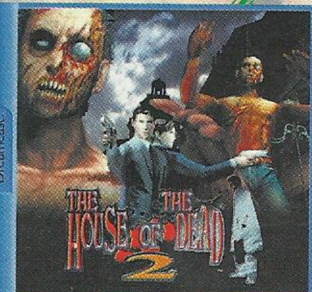


Sega Rally 2

Sega Rally 2 pertenece a la tercera generación (Model 3) de placas recreativas que triplicaba el potencial del Model 2 haciendo impensable una adaptación a una plataforma doméstica. Con *Dreamcast* ha sido posible conseguir una conversión con una fidelidad a la recreativa mayor de que se podía esperar, consiguiendo mantener la grandiosa jugabilidad que nos había vaciado los bolsillos en tantas ocasiones.

La experiencia de una recreativa de carreras no suele durar más que unos minutos, por eso SEGA ha tenido que añadir más circuitos, más coches y una serie de modos extras, como el "10 year Championship". En este puedes alterar ciertos elementos del coche, potenciando la simulación frente al género arcade al que pertenece este juego.

Una de las características que tiene el control pad de *Dreamcast*, que hacen de este juego una maravilla es la existencia de dos gatillos analógicos, con los que se frena o acelera el coche que conducimos. Un pequeño detalle como este hace que la jugabilidad de este juego sea inédita.



The House of Dead 2

Adaptación de la recreativa del mismo nombre que pertenece al género de los juegos de disparos pero con una ambientación terrorífica. En ella se podrá hacer uso de la Dreamcast Gun, para gozo de los pistoleros más exigentes. Este accesorio no podrá ser disfrutado por los americanos, víctimas de su doble moral, ya que siguen convencidos que estos juegos nos inducen al asesinato en masa (al igual que los juegos de rol). Evidentemente, a nadie se le ocurra prohibir las armas de fuego.



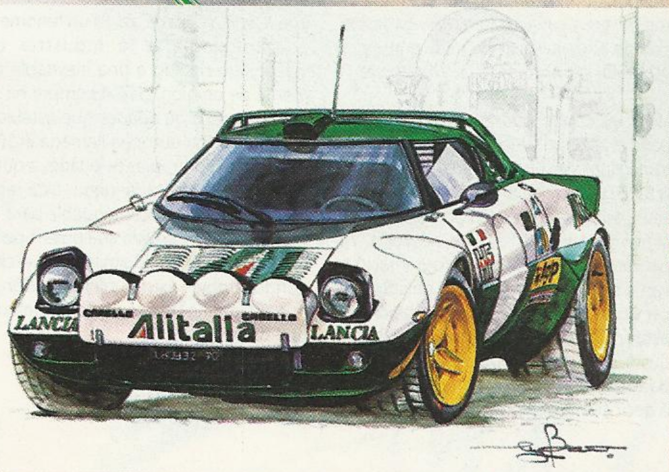
La calidad gráfica es el primer punto a destacar ya podemos apreciar la capacidad de la consola de 128-bit de SEGA a la hora de renderizar cientos de miles de polígonos en tiempo real con una calidad nunca vista en un juego de estas características. Hay que destacar también los efectos de luz con una excelente utilización del color y de las sombras.

La música convierte este juego en una trepidante película interactiva, acompañando los momentos más apasionantes y angustiosos que tendremos que sufrir (o disfrutar) en el transcurrir de nuestra epopeya.

Parece ser que en la versión pal de este título se beneficiará de mejoras en el movimiento de cámaras, confuso en su versión japonesa, y de una traducción de los textos al castellano.











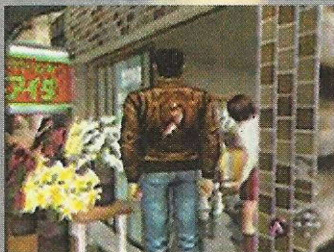




Castlevania Resurrection

Nos encontramos en el año 1.666. Todos los Condes de Castlevania han unido sus poderes para crear un portal dimensional a fin de que Drácula pueda volver de nuevo. La esperanza para acabar de nuevo con él recae en las manos de Víctor y Sonia, de la familia Belmont (como no).

La versión que veremos en *Dreamcast* acoge los gráficos 3-D al igual que *Nintendo 64*, aunque el estilo de juego estará más orientado a la acción.



Shen Mue

Sin duda este es el juego que más expectativas está creando dentro de la lista de lanzamientos estrella para *Dreamcast*. Más de 250 personas, 5 años de desarrollo y la maestría de Yu Suzuki (creador de la saga de *Virtua Fighter* y *Daytona USA*, entre otros), confirman que este es el proyecto más ambicioso jamás creado en ninguna plataforma doméstica. La historia se centra en Ryo, que investiga el porqué de la muerte de su padre Iwao. Dada la gran extensión del juego, que se desarrolla a partir del año 1986, se lanzará en dos partes. La primera se desarrollará en Japón y la segunda en China.

Lo más destacable, además de un nivel gráfico sin precedentes, es la enorme interacción con todos los elementos que conforman el entorno del juego: casas, locales e incluso con unos personajes que tienen sus propios problemas.

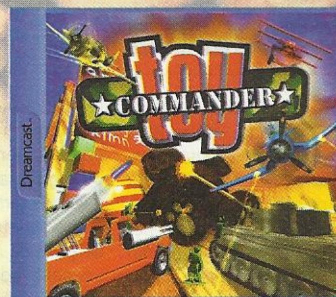


D2

En Japón cada vez hay más nombres propios que destacan en las compañías de videojuegos. Kenji Eno de Warp, se hizo famoso con *D*, un juego terrorífico y muy cinematográfico que hacía referencia a un vampiro muy conocido, pero con una jugabilidad limitada y una duración del juego excesivamente corta. La hija de un famoso médico, Laura, tenía que investigar por qué su padre decidió pasar de salvar vidas a acabar con ellas, para acabar descubriendo un terrible y sanguinario secreto.

Laura vuelve para protagonizar una secuela, que deja atrás todas las inconveniencias de la primera entrega y nos sumerge en una aventura de sangre, horror y muerte. Sólo para adultos.





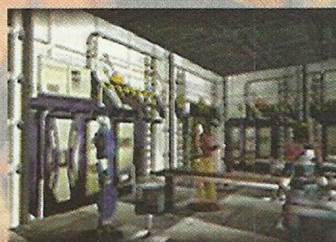
Toy Comander

Para aquellos que tienen un pequeño trauma infantil porque sus padres no le dejaban montar auténticas batallas campales con todos sus juguetes, ya que no aceptaban de buen grado la destrucción sistemática del hogar, dulce hogar. Ahora podrán hacerlo con *Toy Comander*, un juego desarrollado por los franceses *NoCliché*, que triunfó en el pasado E-3 por su gran originalidad y diversión.



Carrier

Virus desconocido, zombies... lo de siempre. Pero esta vez en un enorme barco. Poco más se puede decir de este título por ahora, a parte de lo destacable de su calidad gráfica. Espero y deseo que innove en algún aspecto, porque últimamente ya parece que la técnica de la clonación se haya pasado de la biología a los videojuegos.



Soul Calibur

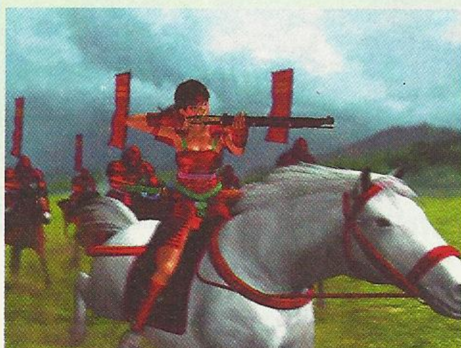
Los que disfrutaron de *Soul Blade* (un juego de lucha uno contra uno pero con espadas) en la recreativa o en *Playstation*, están de enhorabuena si deciden adquirir la consola *Dreamcast*, ya que este es uno de los dos títulos que han conseguido una media de 10 en la puntuación de la revista japonesa más exigente en su país (*Famitsu*). Como referencia, sólo *Zelda: Ocarine of Time*, había conseguido tal marca hasta ahora.

En esta ocasión esta adaptación de una recreativa vence con gran superioridad a la versión de los salones de juego, creando un título cuya belleza visual puede hipnotizar a más de un jugador.

Como siempre las opciones de la versión doméstica se multiplican, ofreciendo nuevos modos para poder disfrutar de este juego mayor cantidad de horas.



Los juegos que vendrán



Kessen, el primer juego de estrategia para Playstation 2

A parte de una nueva entrega en Japón de un simulador de ferrocarriles, no había más imágenes de ningún título para la futura consola de *Sony*. Las primeras imágenes de *Kessen*, un título de estrategia de *Koei*, nos muestran un poco más del potencial de *Playstation 2* en el apartado gráfico. Todo lo que veáis en las fotos, son imágenes generadas por su chip gráfico, incluso la intro.



Dragon Quest VII en Playstation

La única saga que le hacía sombra a la de *Final Fantasy*, aparecerá por primera vez en *Playstation*, para gloria de unos e indiferencia de otros. Los jugones nipones lo esperan con devoción, mientras queen occidente no existe tanta expectación, aunque en los EEUU se lanzaron algunas entregas en la Nintendo de 8-bit, con el nombre de *Dragon Warrior*. Los gráficos no son muy espectaculares, (cosa habitual en esta saga) aunque los escenarios son en 3-D, los personajes son en 2-D para conservar más el estilo manga que impuso Akira Toriyama (*Dragonball*), cuando creó el mundo de *Dragon Quest*.
Una de las novedades que ofrece este título es la posibilidad de negociar con tus adversarios, e incluso convertirlos en aliados.
Para los que apreciéis los detalles os haré saber que el nombre completo de este juego es: *Dragon Quest: Warriors of Eden*. Pues eso.





Konami nos obsequia con otra secuela:

Vandal Hearts II: Heaven´s Gate

Uno de los títulos más adictivos que han pasado por mis manos ha sido sin duda *Vandal Hearts*. La mezcla de estrategia y juego de rol ha resultado ser muy atractiva, aunque no original, ya que este concepto se ha visto explotado en otros títulos, concretamente en la saga *Ogre Battle*, que se inició en la *SuperNintendo*. A través del tiempo se ha perfeccionado la fórmula, incluso se ha llegado a complicar en sumo grado, como en el caso de *Final Fantasy Tactics*.
Konami no se va limitar a presentarnos una secuela con nuevos niveles y poco más, sino con un buen número de modificaciones. Los turnos se han eliminado, dando pie a las batallas en tiempo real, y para agilizar la acción la pantalla se podrá partir en dos. Se ha intentado evitar la linealidad, dando más opciones al jugador. Y para aquellos que encontraron el anterior título algo limitado en las horas que ofrecía de juego, *Konami* ha anunciado que esta secuela será cuatro veces mayor.

Vagrant Story, tras los pasos de Castlevania

Square Soft nos brinda la oportunidad de disfrutar de una nueva aventura, en la que un héroe, Ashley Riot, debe enfrentarse a las fuerzas del mal, representadas en esta ocasión en una misteriosa secta llamada Müllenkamp. La estética gótica de este juego recuerda a la utilizada por *Konami* en su saga *Castlevania*. De hecho, la brillante calidad de los gráficos 3-D y una gran libertad de movimientos marca una gran diferencia a su favor, con el *Castlevania* de *Nintendo 64*.
Uno de los puntos más originales de este juego es que cada parte del cuerpo del protagonista tiene su propio status. Brazos, piernas, cuello, cabeza y cuerpo se ven afectados de forma diferente después de luchar contra alguna feroz criatura. Y eso repercutirá en los movimientos de Ashley, y nos podrá poner las cosas un poco más difíciles.
Nos mantenemos a la espera de más noticias sobre este atractivo título.

Otro clásico para Playstation

A la espera de *Chrono Cross*, la continuación del megaéxito de SuperNes *Chrono Trigger*, se está adaptando este último para la consola de *SONY*, aprovechando las posibilidades del CD-ROM para incluir intros en los momentos más interesantes de la aventura.
Últimamente la adaptación de viejas glorias es una práctica demasiado habitual, aunque de todos modos es de agradecer.

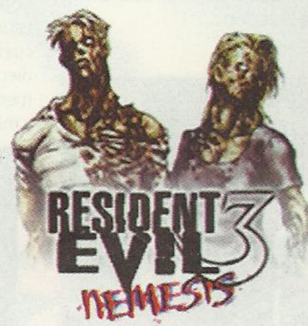
Zelda: Ocarine of Time

Nuevas aventuras de Link

En el Nintendo Space World 99 se han confirmado los rumores: *Zelda: Gaiden* para *Nintendo 64*, no será una versión ampliada del título que se puso a la venta las Navidades pasadas, sinó un juego totalmente nuevo. Link se enfrentará al reto de salvar el mundo en otra dimensión.
La tarjeta de ampliación de memoria será necesaria para esta nueva aventura que se lanzará (es posible que mundialmente) en la primavera del 2.000.

Yoshitaka Amano vuelve a diseñar para Square

El famoso ilustrador de los seis primeros títulos de *Final Fantasy*, Yoshitaka Amano, vuelve a *Square Soft* para diseñar otro juego, del que se dice que puede ser una continuación de esta saga. Yoshitaka, sé bienvenido.



Resident Evil vuelve con Némesis

La piedra filosofal de *Capcom* vuelve a dar un nuevo fruto para la consola gris de *Sony*. Jill Valentine, la heroína de la primera entrega de esta saga, vuelve a ser la protagonista, aunque recibirá la ayuda de Carlos, personaje que también llevaremos. La curiosidad es que esta nueva aventura se desarrolla 24 horas antes y 24 horas después de *Resident Evil 2*.
Las novedades que aportará el juego estarán centradas en la jugabilidad, ya que los gráficos y el sonido se mantendrán a un nivel similar al de la anterior entrega. Los enemigos podrán utilizar armas, se incrementará el numero de éstos en pantalla y utilizará un sistema llamado Dual Event, con el que determinadas acciones influirán en el desarrollo de la historia.
El lanzamiento de este juego en el mercado japonés está señalado para el día 22 de septiembre con el nombre de *Biohazzard 3: The last escape*. El lanzamiento europeo seguramente a manos de *Virgin* aún no tiene fecha prevista.

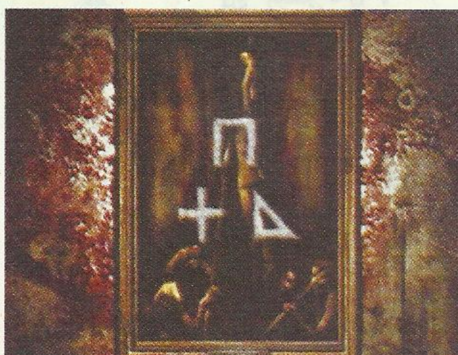


SILENT HILL

Los ambientes tétricos se están convirtiendo en un factor común en los videojuegos más populares. Alone in the Dark fue el precursor y Resident Evil fue la consolidación. Un nuevo género, hoy denominado «survival horror» está dispuesto a apoderarse de nuestras consolas. Konami no ha querido quedarse fuera de juego (literalmente) y por eso nos invita a pasar un fin de semana en el pueblo más siniestro que algún demente sea capaz de imaginar: Silent Hill.

Ricardo Martín





Cuando el sol no brilla

¿Por qué será que los pequeños pueblos americanos han inspirado más de una vez a escritores del género terror /fantástico, como por ejemplo Stephen King?. Pueblos del interior donde todo se vuelve extraño, enfermizo. Pueblos en los que toda realidad que conocemos parece desvanecerse dando paso a un mundo de pesadilla, lleno de oscuridad y muerte. Esta quizás es la descripción más adecuada para *Silent Hill*, o "la colina silenciosa", el nombre del juego que es a su vez el nombre de un pueblo, un lugar que sin duda resultaría perfecto para que los cenobitas que vimos en *Hellraiser*, disfrutasen de unas plácidas vacaciones.

Era de noche cuando Harry Mason viajaba junto a su hija en su flamante todoterreno. De repente la figura de una niña apareció en la oscuridad. Harry tuvo tiempo de esquivarla, pero perdió el control del automóvil, escuchó un fuerte sonido metálico y todo se desvaneció. Al volver en sí, Harry se encontraba rodeado por una intensa niebla, a través de la cual pudo ver que estaba en la entrada de un pueblo que parecía abandonado. Rápidamente se dio cuenta que su hija no estaba a su lado. Salió del coche, gritó su nombre pero no hubo respuesta. Pidió ayuda, pero sus palabras se perdieron en la niebla. Algo extraño estaba sucediendo. La búsqueda había comenzado...

Este es el inicio de una de las aventuras más inquietantes desde *Resident Evil*. Un extraño lugar poblado con cientos de enigmas, y secuencias escabrosas, lo que parece ser factor común en este tipo de juegos. *Silent Hill* va más allá, acercándonos a la literatura de H.P. Lovecraft, donde un ser maligno de inmensos poderes está llevando un pueblo a una dimensión donde la sangre es la pintura que lucen los edificios y la carne son los adoquines de las calles. Nunca antes se había plasmado un ambiente tan malsano en un videojuego.

Las valoraciones

El apartado gráfico es el motor del horror en este juego. *Konami* ha apostado por crear un entorno generado totalmente por el procesador gráfico de la consola, sin necesidad de recurrir a gráficos prerrenderizados como en *Resident Evil*. Este ha sido el mejor y el peor acierto de los desarrolladores de este juego. Ha sido un acierto porque se ha potenciado el estilo narrativo, creando la sensación de que todo va a desaparecer, como si de una pesadilla se tratase. Por otro lado, las limitaciones de una consola que ya empieza a notar el peso de los años, han pasado factura en la realización de este apartado, que en ocasiones se nos presenta tosco y confuso, aunque sin perder esa ambientación de pesadilla, que puede respirarse en cualquier localización del juego. Otra cuestión son los excelentes efectos de luz que se aprecian cuando Harry utiliza su linterna, iluminando lo justo para poder ver poco más allá de nuestras narices, creando momentos de máxima tensión (¿para cuando una versión de este juego en realidad virtual?).

En lo referente al apartado sonoro, me cuesta recordar títulos que contribuyan tanto a crear ambientación como en este *Silent Hill*. Gritos que provienen de habitaciones vacías, el sonido de cristales rotos o el que oímos al pisar la superficie metálica que existe en la dimensión paralela y otros ruidos inquietantes, nos acompañan en este camino al mismísimo infierno. Y a veces aportan una valiosa información: cuando se crea estática en la radio estropeada que adquirimos al principio del juego, significa que se aproxima algún enemigo.

La jugabilidad se centra en la exploración, mediante la cual podremos encontrar diferentes tipos de armas, con las que enfrentarte a todos los seres que nos acechan desde la oscuridad. También podremos utilizar los objetos que nos vayamos encontrando para resolver los más variopintos puzzles. Pero sobretodo, tendremos que recurrir a nuestra inteligencia para resolver enigmas que no resultan tan sencillos a simple vista, ya que en algunas ocasiones tendremos que descifrar algunos textos, en los que en forma de metáforas nos mostrarán la solución al misterio.

Para conseguir un mayor dramatismo se han añadido algunas secuencias de vídeo, un recurso tan imprescindible como recurrente en un género como el "survival horror".

La crítica

Una vez más nos encontramos ante otro título con tintes aventureros pero en un entorno inhóspito. Misterio, sustos, angustia, son emociones difíciles de transmitir en una película en los tiempos que corren. La gente no se toma en serio nada, y los films de terror acaban produciendo carcajadas. ¿Por qué tiene que producirnos miedo un videojuego, si es mucho más irreal que los personajes de una película, con los que seguramente nos costará menos identificarnos?. La respuesta es bien sencilla, nosotros decidimos el camino a seguir, nosotros somos la presa de los demonios, nosotros oímos sonidos extraños que no sabemos de donde proceden. Es muy difícil no ponerse nervioso en un juego como este, no pegar un bote cuando en medio de un silencio sepulcral, el televisor comienza a emitir unas notas musicales estremecedoras a la vez que algo se nos abalanza encima. Nosotros no nos identificamos con ningún personaje, somos el personaje. Si con una consola que a estas alturas comienza a estar un poco obsoleta a nivel gráfico, se consigue "acojonarnos" de tal modo que nos resulte un gran alivio, grabar y apagar la consola es lógico que os pregunte: ¿a qué esperas para conseguirlo?

Formato: Playstation
Título: Silent Hill
Género: Survival Horror
Programadores:
KCE Tokyo

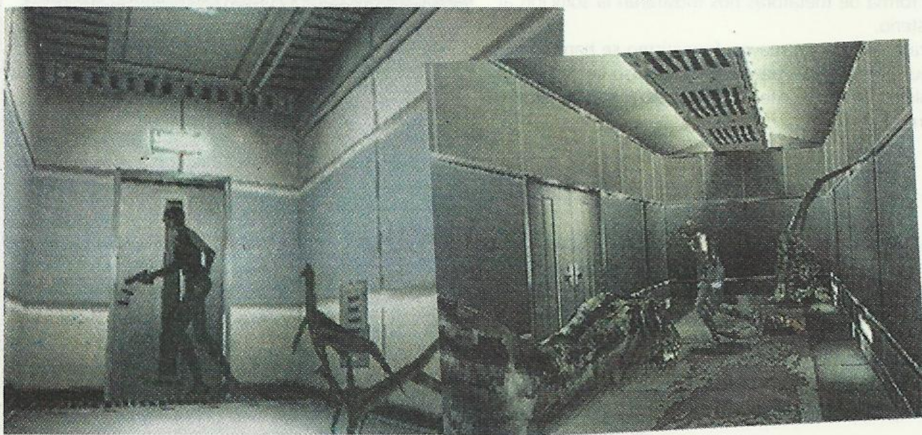
8

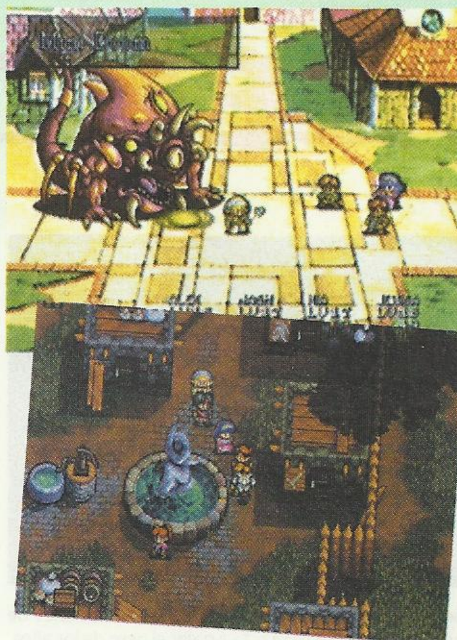


Dino Crisis

Los dinosaurios
las prefieren pelirrojas

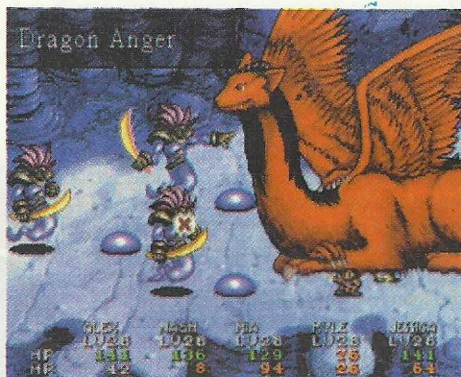
Dino Crisis es el nombre de esta nueva y terrorífica producción de Shinji Mikami (el creador y productor de los *Resident Evil*). Desde luego ya se puede decir que este señor ha creado escuela, porque los títulos más interesantes que hay en el mercado más los que tienen que venir, o están claramente influenciados por su obra, o es él quien está detrás del proyecto. Una situación inevitable contando la poca preocupación que tienen las compañías en crear algo original, cuando copiando una y otra vez una idea de éxito, obtienen muchos más beneficios.
Dejando atrás la crítica a la industria, *Dino Crisis* nos ofrece lo que ningún título oficial de las películas *Parque Jurásico* o *El mundo perdido* ha conseguido: calidad.
Un equipo de fuerzas especiales, el novato Rick, Gale, el más veterano y por último Regina, la protagonista, tienen como misión adentrarse en una isla, para averiguar el paradero del doctor Kirk, y averiguar porqué unos seres que hace muchos millones de años dejaron de existir, se dedican a campar por sus anchas por la citada isla, matando y destruyendo todo lo que se pone a su vista.
Los gráficos en 3-D están generados en tiempo real al igual que en *Silent Hill*, aunque en *Dino Crisis* son muy superiores sobretodo en el tratamiento de las texturas que mediante una avanzada técnica se convierten en la piel que recubre los polígonos, creando así dinosaurios más creíbles.
Este título podría ser el paso a seguir en la evolución de los juegos de este tipo. Hasta ahora hemos visto a zombies y monstruos incapaces de abrir una puerta, cuyos andares son lentos y fáciles de esquivar. Los dinosaurios de *Dino Crisis*, generalmente velocirráptores, son rápidos, imprevisibles y sobretodo inteligentes, ya que en ocasiones serán capaces de abrir puertas y de perseguirnos evitando todo tipo de obstáculos. También tienen la capacidad de desarmarnos y de herirnos profundamente provocándonos hemorragias, que de no ser cortadas nos llevará a la muerte por muchas medicinas que tomemos para recuperar el estado de normalidad. El desafío está servido.





Lunar: Silver Star Story complete

Los clásicos de los videojuegos como los rockeros, nunca mueren.



Sega Mega CD, fue un periférico de la *Megadrive* que no funcionó en el mercado como se esperaba. Había muy pocos juegos para este sistema. Aún así la compañía japonesa *Game Arts* quiso aprovechar las posibilidades del CD-ROM para crear un juego de rol espectacular. Dicho y hecho, *Lunar: The Silver Star* se convirtió en un clásico cuando salió a la venta. Más tarde los americanos *Working Design* lo adaptaron a su mercado en una edición de lujo, que tuvo su merecido éxito. Por su puesto en España sólo pudimos adquirirlos por los canales de importación.
En esta ocasión, para los que no tuvieron aquella consola de *SEGA*, se ha programado una edición de lujo en *Playstation*. También han añadido un CD explicativo sobre como se creó este clásico, con entrevistas a los programadores. Y por último otro CD con la banda sonora. Una edición que ningún coleccionista de clásicos se debería perder.

Star Ocean: The Second Story

Enix nos ofrece este suculento entrante antes de su plato fuerte que es *Drágon Quest VII*.



Star Ocean, un título de *SuperNintendo* que jamás atravesó nuestras fronteras, ha conseguido tener descendencia. Ha sido una suerte para *Enix* darse cuenta de una vez, que *Playstation* es una excelente lanzadera para títulos de gran envergadura como este *Star Ocean: The Second Story*. Para empezar este juego nos dará a elegir entre dos protagonistas, uno masculino y otro femenino. (para que nadie se queje). Según la opción que elijamos, viviremos la aventura desde diferentes ángulos, por lo que se presentarán situaciones que sólo podrán ser experimentadas según nuestra elección inicial.
En ambos casos nuestra misión central consistirá en investigar una gran bola de energía que se ha posado en un planeta, el cual está convirtiendo a seres normales en monstruos y éstos a su vez están desatando el caos.



Drama, amor y lucha componen la historia de este espectacular RPG, que adopta algunos elementos de *Final Fantasy VII*, como son los escenarios prerrenderizados (aunque tanto personajes como enemigos están hechos de bit-maps) o las intros que crean momentos épicos y en algunos casos, momentos muy dramáticos.
Pero no todo son homenajes a otros juegos, también pone algún que otro granito de arena a un género en alza. Los combates se realizan totalmente en tiempo real, pero sólo puedes manejar un personaje a la vez, los demás actúan a su voluntad, siguiendo unos márgenes estratégicos que debes marcar. Este sistema no impide que se utilice la estrategia para eliminar a los enemigos, pero nos lo pone más difícil. Otra curiosidad es que en cada pueblo o ciudad tenemos la opción de tener momentos privados con el personaje que hemos elegido, desvinculándonos del grupo para campar a nuestras anchas. Según nuestras acciones en este caso influirán en el final del juego. También podremos modificar el final del juego según las especializaciones que consigamos con cada uno de los personajes que integran el grupo. Cocineros, maestros de lucha, metalúrgicos, pintores,...
Ahora el misterio que tendremos que descubrir es si algún día veremos este juego en nuestras tiendas habituales.





Basta con introducir el CD LIDER 3 en la unidad lectora de CDROM para que éste se ejecute automáticamente. En el caso que esto no suceda, tienes que desplazarte a «Mi PC», situarte en la unidad de CDROM y ejecutar el archivo lidercd3.exe.
Una vez el CD LIDER 3 se esté ejecutando podrás ver una pantalla con las opciones que ofrece el navegador. Con solo desplazarte a cada una de ellas y clickeando con el botón izquierdo del ratón podrás activar sus contenidos.
En cualquier momento podrás salir de la ejecución del navegador pulsando la tecla «Esc».



Miscelánea

Aquí podrás encontrar una colección de iconos basados en cómics, rol y series de culto. Alguno de ellos son cursores de ratón y están animados. Pulsando sobre la opción "Instalar" se ejecutará un programa que los cargará automáticamente en tu PC.

Encuesta del Milenio

Continuamos interesados en conocer tus aficiones, tus preferencias y, como no, tus opiniones. Ayúdanos a hacer más tuya esta revista.
Podrás encontrarla en dos formatos, Word y HTML. Puedes enviarla por correo o bien, por correo electrónico.

Fotos

Aquí podrás encontrar una galería de fotografías con lo más relevante de los eventos roleros celebrados durante los últimos meses y donde se han dado cita miles de jugadores. No te pierdas las fotos de Leyendas 99, Esencia 99. Así como una colección de imágenes Hentai.

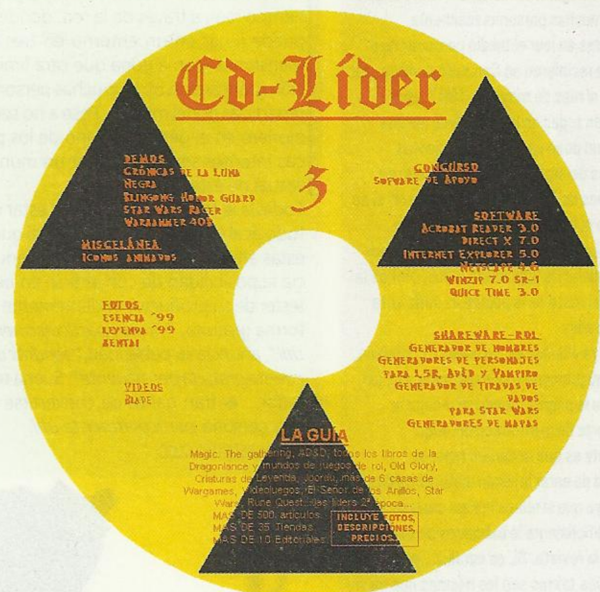
Shareware

Aquí podréis encontrar una colección del shareware más actual que podéis instalar gratuitamente en vuestro ordenador. En Runtimes encontraréis las librerías que necesitéis para las aplicaciones realizadas con Visual Basic. Úsalas si algún juego o programa las requiere y no las incluye en su programa de instalación.

Concurso
Primer concurso de Software de apoyo al jugador de rol, estrategia y simulación. Aquí podéis encontrar las bases del concurso. Si has creado alguna aplicación por tu cuenta o con la gente del club, no dudes en enviárnosla.

Demos

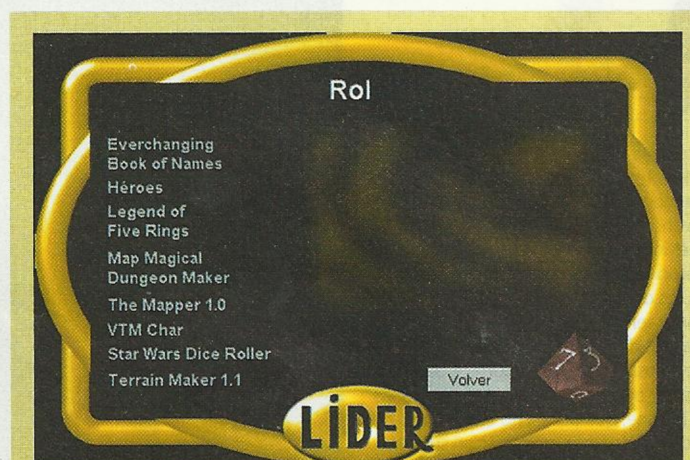
Una completa colección de juegos que hará las delicias de cualquier tipo de jugador, tanto si te gustan los pseudogauntlets como si te gustan los juegos de estrategia o de carreras de vainas. Podrás encontrar en esta pantalla las siguientes demos: Crónicas de la Luna Negra, Klingong Honor Guard, Star Wars Racer, Warhammer 40K



VIDEOS

Mientras estamos a la espera de la salida de Blade, os invitamos a que disfrutéis de este video y empecéis a saborear lo que será, sin lugar a dudas, uno de los grandes lanzamientos del próximo año.
Si queréis ver el video tendréis que pulsar sobre el icono del comando "play", de la misma forma si queréis pausar su ejecución o bien salir del mismo tendréis que pulsar las teclas "Pause" o "Stop" respectivamente.





SOFTWARE ROL

Si te apasiona jugar a rol, en este número te ofrecemos multitud de aplicaciones útiles para diversos juegos. Puedes desde generadores de terrenos hasta aplicaciones de generación de personajes.



¿JUEGOS DE QUÉ?

Juegos de rol, desde Argentina

Ésta página es la edición virtual de la que, junto a la edición argentina de LIDER, fue probablemente la revista más veterana del país dedicada exclusivamente a los juegos de rol, la *Revista de qué*, con once números editados entre los años 93 y 95.

Al contrario de lo que podría parecer, la web no esta ni mucho menos muerta. Cada mes, los miembros de ConJuRo –Concilio de Jugadores de Rol- se dedican a actualizarla y a mejorar sus secciones.

Pese a ser un site muy interesante para cualquier jugador de rol, hay que reconocer que tiene un par de defectos. Principalmente, el diseño, que sin ser algo demasiado trascendente cuando se busca información, podría estar un poco mas cuidado. Y también una –para que nos vamos a engañar, muy original- sección llamada "correo de lectores". Sugerente nombre... estoy seguro que hay muchas personas realmente interesadas en leer el medio centenar de e-mails que recibieron en ConJuRo durante, por ejemplo, el mes de mayo de 1997... pero igual están todas en la Argentina, porque resultan un poco cargantes doscientas preguntas del tipo "estaría interesado en direcciones de internet para jugar a rol" si no se ofrece ni la respuesta ni la dirección electrónica del remitente. De todas formas es mejor dejar de lado estos fallos, porque la calidad del resto de la página es suficiente para olvidarlos.

Pasando ya a lo que es puramente contenido, en el menú principal se encuentra la sección central de la página, donde se recoge la mayor parte de la información. Algo importante es que podemos tener la seguridad de estar leyendo material inédito y original, ya que si nunca hemos cruzado el charco, difícilmente le habremos echado una ojeada a la revista. Si, es verdad... gran parte de los textos son los mismos que en su día se imprimieron en papel, pero mirándolo algo mas positivamente: ¡se han molestado en reordenar todas sus publicaciones por temas, juegos y autores!. De todas formas nos dan a elegir la opción que más nos interese: navegar por el temario de cada numero publicado (con la ilustración de portada de todos ellos), o buscar directamente algún documento en concreto. Encontramos, así, módulos para un buen número de juegos diferentes, informes detallados de algo mas de veinte juegos donde se analiza su sistema de juego y ambientación, diversos artículos relacionados con el mundo del rol agrupados en la sección "notas" y unas cuantas "ayudas para el master" que serán muy útiles para los jugadores noveles. No hay que olvidar mencionar Listadeque, una lista de correo donde se puede intercambiar mensajes con el resto de miembros del "club".

En definitiva, sin ser espectacular, ésta página no debe haber defraudado a los mas de diez mil visitantes que ha tenido en sus dos años de vida.

members.xoom.com/deque

MudServer

En el primer número de líder ya hablamos de los mud, juegos a través de internet con una dinámica muy parecida a la de los juegos de rol. Ya que entonces solamente vimos uno, *Petria*, ésta vez tratamos una de las páginas mas importantes para todos los "enamorados" de éstos juegos.

MudServer, como su nombre indica, es un servidor donde se alojan una cantidad bastante importante de muds internacionales (es decir, casi todos en inglés). Mundos medievales como el de *Forever's End* o futuristas como en *Sprawls*, todo cabe en éste servidor. Y para los realmente adictos al género y con ganas de programar su propio mundo, *MudServer* ofrece un servicio de alojamiento en sus máquinas por unos precios no demasiado elevados. La opción mas económica, que permite conectar a 50 personas simultáneamente ronda los cuarenta dólares.

www.mudserver.com

Rol Virtual

Mercenaries of Astonia es un juego en tiempo real, a través de la red, donde se puede jugar en un entorno en tres dimensiones -con alguna que otra limitación gráfica- con otras muchas personas repartidas por el mundo. Pese a no ser el pionero en el género, es uno de los pocos intentos serios por crear un mundo virtual de éste tipo.

Todavía le falta un tiempo para estar del todo acabada su construcción, así que a estas alturas, su página principal anuncia la posibilidad de convertirse en béta tester de su producto, evidentemente de forma gratuita. "*Si erès particularmente útil*", anuncia su publicidad, "*tendrás una cuenta gratuita permanente*". Suena tentador... entran ganas de convertirse en una persona *particularmente útil*.

www.astonia.com

Tarifa plana, ¡ya!

El momento que todos y cada uno de los internautas españoles llevan meses -¿años?- esperando, parece estar cada vez mas cerca. Es verdad que no se puede pronosticar nada con total seguridad tratándose de nuestra querida "empresa de teléfonos", pero cuando el río suena... -y no será porque no lleve tiempo sonando -.

Según los duendecillos que se enteran de todo en éste mundo virtual, solamente falta la aprobación final de los servidores más importantes del país (¿los servidores más importantes no dependen de ésta misma empresa o de su competencia? Pregunta en el aire...) y todo estará listo para poner un precio a la fianza que todos los internautas tendrán que pagar para poder ser, por fin, un poco mas libres. Algunos rumores se atreven a apostar por el nombre de "megavía", que continuaría con ésta rara obsesión, con aire romano, a las vías.

Será necesario, eso sí, alquilar un módem especial a un señor que yo conozco, porque ha de distinguir las llamadas de voz a las de datos. Como todo el mundo sabe, ha costado mucho dinero, hasta ahora, omitir en la factura bimensual todas las llamadas metropolitanas (conexiones a las diversas vías incluidas) para evitar posibles depresiones a los sufridos clientes (pese a que todo se puede arreglar con una módica cantidad de dinero –de cuatro cifras-).

Así que, comprobado el sudor, las lágrimas y un par de cosas más que cuesta separar mi nodo local de conexión con el numero de mi abuela, lo mejor para nosotros, españoles todos, es entrar de lleno en el excitante y maravilloso mundo de la tecnología ADSL. ¿Rápido? Sí, sí, rápido sí...



Expointernet

Navegar por Internet, esa gran odisea. Allí estaba yo, delante del *Palau Sant Jordi*, a punto de tener una ciber-experiencia. Nada mas llegar me di cuenta de que la sala para la prensa estaba demasiado escondida, pero eso era lo que menos me importaba en ese momento. Quería Internet y, ¡vaya si lo encontré!. En un primer barrido pude ver el serio stand de Banesto, a su derecha, el intento de imagen corporativa que pretendía dar Telefónica. Empecé a dar un paseo por la feria y vi de todo. La Caixa, tenía un stand de información muy concurrido, los diferentes proveedores de Internet también tenían su sitio, a destacar MENTA, por su servicio "de cable" y "simpáticas" azafatas. Pude pasar por el stand de IRC-Hispano, donde me informaron sobre un consorcio que se ha formado, para mantenerlo estable y más seguro, a partir de muchas compañías telefónicas. Y claro está, no nos podíamos perder las coreografías "made in Hollywood" que presentaron Olé y Teleline, que por cierto eran dignas de ver... las bailarinas. Nos paseamos por todos los stands, y algunos ofrecían sus servicios y otros los mostraban. La UOC (Universitat Oberta de Catalunya) mostraba sus cursos. Se encontró en falta a otros operadores de telecomunicaciones. Pero en si, la visita fue muy amena y entretenida, aunque tampoco me sorprendió demasiado, ya que era lo que me esperaba encontrar. Se despide un ciber-reportero hasta la próxima...

Khayman

...Otro aroma, otra esencia

Transcribimos un e-mail que nos llegó a finales de septiembre. *"Los jugadores de rol siempre han tenido fama de raros. Pero en el transcurso de unas vacaciones hice un par de partidas con unos conocidos y, la verdad, me divertí bastante. Estando en el IRC leí sobre una lista de internautas roleros llamada "Esencia". La curiosidad llamó a mi puerta y busqué* www.esencia.net *(no me preguntes por qué, quizá el subconsciente o, más probablemente, el destino). La página inicial mostraba una ilustración b/n de una mujer de inquietante mirada y rezaba: "Revista en español para los amantes del masoquismo". -¡Cómo se les han puesto las cosas desde aquel asesinato!-, pensé, -¡hasta se denominan abiertamente masoquistas!-. La siguiente página era una larga advertencia legal, bilingüe inglés-español. -Bien hecho, si realmente el juego de rol es peligroso, no se debe dejar acceder a los menores-. Tras ello, una página índice ofrecía caminos a las secciones, todas muy interesantes. La relación título-contenido parecía evidente: zona de visitantes, un banco de jugadores; información, las novedades editoriales; actividades, ¿habrán jornadas?; consultorio, pues de reglas, como no; relatos, de fantasía (¡aquí no me equivoqué!, ¡vaya fantasía!); galería de fotos, links a páginas personales y un largo etcétera las seguían, ocultas a mi pantalla. El primer toque de atención serio me lo dio un banner al pie del índice anunciando algo llamado "Spanking" y que mostraba una mujer recibiendo una buena azotaina en el culo.-¡Cómo se lo montan estos americanos! Si la novia no quiere jugar el sábado... ¡una zurra!. Tengo que aprender inglés para ver cómo se hace-. Centrándome de nuevo en el menú, decidí empezar con un buen relato. El que ofrecían de muestra a los no-socios (-el canal es de pago, ¿dónde está ese altruismo del que hacía gala esta gente?-), se titulaba "La Perra, relato anónimo". Las ilustraciones estaban restringidas a los socios (-¡mierda!, ¡los mapas!...¡empezamos bien!-).Y además, el rollo era muy...¿siniestro? Si los primeros minutos mi principal obsesión era descubrir si el módulo era de Kult o Vampiro, con el tiempo sólo deseaba leer y leer. (...)Y desde entonces he encontrado la felicidad. Me alegro poder decir que mi Nirvana se debe a los juegos de rol. Y esta es mi historia. Os dejo porque debo volver a mi jaula. Gracias, muchas gracias por todo."* Desde la redacción, comentar que si bien hemos visitado varias veces el monasterio de http://etsilt.upna.es/actividades/esencia/index.html(¡ojo al página!), nunca jamás hemos hallado esta mazmorra. No cejaremos en el empeño.



LA GUÍA LIDER

rol, estrategia, cómic, maquetismo, pinturas, videjuegos, literatura, merchandising, cine, manga, dados, locales, internet...

2 DE PIQUES
C/ St. Miquel, 9
08240 Manresa
Tel: 93 872 65 69
ROL
CÒMICS
MALABARS
JOCS D'ESTRATEGIA

ALA DELTA
venta por correo
C/ Antonio Barroso y Castillo nº 6
Tfno. y Fax: 957 400 710
14006 Córdoba

AMULETO
C/ Fuentenuevo, 5
11203 Algeciras (Cádiz)
Telf. 95 665 48 42

Armageddon
Pza. Marcelino Soroa, 2 ·
20.011 San Sebastián.
Tel 943 46 27 82
Cómics, Juegos de Rol, Juegos de Cartas, Juegos de Estrategia, Posters, Camisetas, Videos, Warhammer F.B., Warhammer 40K, Merchandising, Pedidos a USA.

Todos tus hobbys. Los encontrarás en...
bazar oviedo
C/. La Lila, 12
Teléfono y Fax 98 521 87 02
33.002 OVIEDO

LIBRERÍA BILBO BOLSON
Cómic americano-manga
Rol Nacional y de importación
Literatura fantástica, terror...
Literatura de cine y música
Literatura infantil y juvenil
Merchandising
Cómic 2ª mano
Club del socio (grandes ventajas)
EN BILBAO
C/ Fernandez del campo, 24
(48010)
Tel/Fax: (94) 443 - 92 - 97

CARDS-COMICS
FORUM, ZINCO, NORMA, VÉRTICE, MASGAS, POSTERS Y CARTAS DE DRAGON BALL, MAGIC, STAR WARS. COMPLEMENTOS, ROL, WARGAMES, MESAS PARA JUGAR...
Y MUCHO MÁS EN...
C/ SALES Y FERRE, Nº13
TEL. (95) 422 60 75
41004 SEVILLA

CENTRAL DE JOCS
Moderadores Oficiales de los JPC de "La Tierra Media" en España.
C/ Numancia nº 112
08029 Barcelona
(93) 322 25 70
C/ Provença nº85
08029 Barcelona
(93) 439 58 53
centjocs@lix.intercom.es

comic center
Todos los cómics del mundo
Navarro Rodrigo, 1
04001 Almería
Tel. (950) 25 81 20

72 COMICS
ROL-COMICS-REVISTES
C/ Hortes, 11 · 17.001 Girona
Tef: 972 41 15 87

Cómics coleccionista
C/ MAYOR 51 50.001
ZARAGOZA
TEL. 976 39 25 07

COMIC ElekTra
C/San Bernardo. 20 - 28.015 Madrid
Telf.- (91) 521 37 75

La Flecha Negra
La mejor tienda en Juegos de Simulación con miniaturas, fantásticas o históricas.
Distribuidores Oficiales
OLD GLORY
en España.
C/ PEÑASCALES, 5
28.028 MADRID
TELF. (91) 574 92 54.

FM
JUEGOS DE ROL · COMICS
MANGAS · FANCINES · FIGURAS
CARTAS · ACCESORIOS
AVDA. GRAL. LÓPEZ DOMINGUEZ 12
29600 marbella (málaga)
Tel/ Fax: 952 77 58 59
EMAIL: FMLIBRERIA@MX4.REDESTB.ES

El Follet Verd
BOTIGA ESPECIALITZADA
Caminet de les Vinyes, 32
Mataro 08302
Tel. (93) 757 56 41

the Game Over COMICS
C/ Ruiz de Alda, 26. Local 10
35.007 Las Palmas de G.C.
Telf. 928 26 45 73

GAMEZONE
Librería estrambótica
C/ Jesús del Gran Poder, 41
41.002 · Sevilla
Tel (95) 490 15 28
NOLOTENEMOSTODO, PEROLOQUETENEMOS, !LOTENEMOS!

GUINEA Hobbies
Todo en rol, naipes, estrategia y simulación
Avd. Basagoiti, 64
48.990 - Algorta - Vizcaya
Tel: (94) 460 16 43
ESPECIALISTAS EN VENTA POR CORREO

KIVAL
COCHES RADIO CONTROL
Warhammer · Juegos de Rol
Maquetas · Barcos de madera
Aeromodelismo · Trenes Eléctricos
C/ STUART 54
TLF: 91 891 89 78
28.300 ARANJUEZ (Madrid)

HOBBYLANDIA
PUZZLES
MAQUETAS
SCALEXTRIC
RADIO CONTROL
FIGURAS DE PLOMO Y
WARHAMMER
OTROS...
Dr. Marañón, 3
tlfno. y Fax: (98) 551 15 75
33.400 - AVILES (Asturias)
venta por correo

TU TIENDA MOL-ROD disc

NEMESIS
COMICS
ROL
SIMULACIÓN
CARTAS
C/ Gravina, 9 bajo izqda.
39007 SANTANDER
tel/fax: 942 372 608

NOSTROMO
Juegos de ROL
Wargames
juegos de Miniaturas
cOMICS
ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
carlos cañal 24 41001 sevilla
954 21 18 18 nostromo@lv426.net

LA GUÍA LÍDER

EY!, ¿Tenias problemas a la hora de conseguir lo último en juegos de rol, cómics, cartas, figuras...?.
NO TE PREOCUPES, por que ahora cuentas con: ¡¡**La Guía Líder** de establecimientos!!, donde podrás encontrar lo último en tus hobbys. Todas las tiendas incluidas en la guía, incluyen servicio por correo. Para que puedas estar al día, sin salir de casa. ¡Ahora, ya no tienes excusas!, a través del teléfono, fax, e-mail, http, correo; ese suplemento, esa figura que te faltaba puede ser tuya.

Pero, ¿Qué, además, deseas poder comprar en la misma tienda?. Pues claro, en el **CD-ROM**, incluimos un listado de las tiendas donde podrás consultar en los servicios que están especializados así cómo un mapa a todo color con la ubicación y fotografías de la tienda. Hay algunas, tan bellamente decoradas, que estamos pensando en organizar un **Tour-tiendas de rol** para visitarlas.

Además, para empezar a abrirte el apetito, en el **CD-ROM**, encontrarás cientos de artículos, los libros fantásticos de Timun Mas, todo el material de AD&D y los juegos de cartas más punteros del mercado, las maravillosas figuras de Criaturas de Leyenda, Joordu, Old Glory... y cientos y cientos productos. **HAZ LA PRUEBA**, y ponte en contacto con tu tienda más cercana.

Y si eres un establecimiento, **¡¡ENHORABUENA!!**, porque por fin dispones de una buena manera de dar a conocer tu negocio. Forma parte de esta guía mundial, muy pronto disponible también en nuestra página Web (www.cajapandora.com). Ponte en contacto con nosotros, y te informaremos sin compromiso. **¡¡TE SORPRENDERÁS!!.**

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Si quieres participar en el concurso "La Guerra de las Galaxias", del que encontrarás más información en la sección de noticias, deberás enviar a la redacción de Líder, un módulo, ayuda de juego, ilustración o similar basado en El Episodio I: La Amenaza Fantasma. Los ganadores, seréis premiados con: 10 maquetas de naves, 10 Libros de Terry Brooks y 3 videojuegos. Cedidos por Hasbro, Martínez Roca y Electronic Arts respectivamente.

QUE LA FUERZA (SUERTE) OS ACOMPAÑE.

Mini-TEST:

-¿De qué color es la Nave de la Reina Amidala?____________
-¿Cómo se llama el mayor competidor de Anakin en la carrera de vainas?____________
-¿Cómo se llama la madre de Anakin?____________
-¿Cuántos vestidos diferentes lleva la Reina Amidala en la película?____________
-¿Cómo se llama el organismo que permite obtener los poderes de la fuerza?____________

NOMBRE:____________
APELLIDOS:____________
DIRECCIÓN:____________
C.P:______ POBLACIÓN____________
TEL:__________ E.MAIL:____________

Aporto:
Módulo (__)
Ayuda de juego (__)
Dibujo (__)
Otros (__)

Concurso me llamo...

LOS 40 PRINCIPALES

Aquí tenéis los 40 primeros nombres que hemos recibido en la redacción para nuestra querida mascota para el número 3.

ALGODÓN, AL·LABURÏNÉ, ANDARA, ANTHRACEL, AURORA, ASHARA, BARTOLA, BERTA, CHOFI, CINTIA, DALA, DERLI, ELVIRA, ETHIEL, GWEN, KITTY, KODA, LAFEL, LALI "LA FOGOSA", LARA, LIMONERA, LIDERA, LIDHERIM, LIEF, LUDARA, MELAMPINA, MELISSANDRA, MORGANA, QUALIT, REDIL, ROSSËNDA, SALOMÉ, SEDINA, SILDA, TAO, TERSA, TYRA, URIEL, YUUKI, ZARA.

LAMENTAMOS NO PODER INCLUIR TODOS LOS NOMBRES RECIBIDOS. NO OBSTANTE, TODOS LOS NOMBRES ENVIADOS, ENTRARÁN EN EL CONCURSO FINAL.

CONCURSO ME LLAMO...

Marina Heredia Muñoz
(Cádiz)
1 TAKE YOUR DAUGHTER TO THE SLAUGHTER

ENCUESTA DEL MILENIO

Roberto Ferrer Maciá
(Alicante)
Un lote de juegos de Rol por valor de 25.000 ptas + Tiberian Sun (C&C, Juego Pc)

SUSCRIPCIÓN A LIDER

Si, quiero recibir Líder (Marca con una X tu elección):

Durante **UN AÑO**:
☐6 n^os de LIDER + **Genuine Posaminidados**, por sólo 4.770 ptas.
☐6 n^os de LIDER + **10% de descuento**, por sólo 4.290 ptas. (Ahorro de 480 ptas.)

Durante **DOS AÑOS**:
☐12 n^os de LIDER + **Genuine Posaminidados** + **10% de descuento**, por sólo 8.585 ptas. (Ahorro de 955 ptas.)

Recibir a partir del número |__|

NOMBRE Y APELLIDOS |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
N.I.F. |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
CALLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Nº |_|_|_| PISO |_|_|_| LETRA |_|_|
POBLACIÓN |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
PROVINCIA |_|_|_|_|_|_| C.P. |_|_|_|_|_| TEL |_|_|_| / |_|_|_|_|_|
PROFESIÓN |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
FECHA DE NACIMIENTO |_|_|_|_|_|_| Firma:

FORMA DE PAGO ELEGIDA

☐Talón bancario a nombre de Ediciones la Caja de Pandora, SL nº____________
☐Domiciliación bancaria: autorizo al banco que reseño a pagar los recibos que le sean presentados por EDICIONES LA CAJA DE PANDORA, SL.

Títular de la cuenta: Nombre y apellidos: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Banco / Caja |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Clave banco |_|_|_|_| Clave sucursal |_|_|_|_| Nº Cta./Libreta |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Domicilio de la sucursal (Calle, Localidad, Provincia, C.P.): |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Firma del Títular:

☐Giro Postal nº____________
☐Ingreso en cuenta: 2100 3417 58 2200019295 (enviar comprobante de la operación)
☐Tarjeta de crédito ☐Visa☐ Eurocard☐ Mastecard☐ Red 6.000☐

Nombre y Apellidos del Títular: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Número de tarjeta: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Fecha de caducidad: |_|_|_|_| Firma del Títular:

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales.
Subscripciones resto del mundo suplemento de 2500 ptas.

NÚMEROS ATRASADOS LIDER

17..........[ ]300Pts.	36..........[ ]395Pts.	51..........[ ]400Pts.
20..........[ ]300Pts.	37..........[ ]395Pts.	52..........[ ]400Pts.
21..........[ ]300Pts.	38..........[ ]395Pts.	53..........[ ]400Pts.
22..........[ ]300Pts.	39..........[ ]395Pts.	54..........[ ]400Pts.
23..........[ ]300Pts.	40..........[ ]395Pts.	55..........[ ]400Pts.
25..........[ ]300Pts.	41..........[ ]375Pts.	56..........[ ]400Pts.
26..........[ ]300Pts.	42..........[ ]395Pts.	57..........[ ]400Pts.
27..........[ ]400Pts.	43..........[ ]395Pts.	58..........[ ]400Pts.
28..........[ ]400Pts.	44..........[ ]395Pts.	59..........[ ]400Pts.
29..........[ ]400Pts.	45..........[ ]400Pts.	60..........[ ]400Pts.
31..........[ ]400Pts.	46..........[ ]400Pts.	61..........[ ]400Pts.
32..........[ ]400Pts.	47..........[ ]400Pts.	62..........[ ]400Pts.
33..........[ ]395Pts.	48..........[ ]400Pts.	Esp.Magic..........[ ]400Pts.
34..........[ ]395Pts.	49..........[ ]450Pts.	1#..........[ ]695Pts.
35..........[ ]395Pts.	50..........[ ]400Pts.	2#..........[ ]795Pts.

Encontrarás las portadas y la descripción en el CD o en nuestra página Web.

Concurso ME LLAMO...

Nombre:____________
Apellidos:____________
Direcc.____________
____________**CP**______
Población____________

Mi nombre es:____________

Aquelarre

2ª EDICIÓN

Carpe Noctem



PRÓXIMAMENTE